

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA PADA MATERI
EKOSISTEM TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 1 MENTENG
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

OLEH :

**NUR AINUN
223020212139**



**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN DAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA PADA MATERI
EKOSISTEM TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 1 MENTENG
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

OLEH

**NUR AINUN
NIM. 223020212139**

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KEPENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Ainun
NIM : 223020212139
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keolahragaan Dan Pendidikan Dasar
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Di SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Di SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026" yang saya tulis ini adalah benar tulisan saya dan bukan hasil tulisan orang lain ataupun plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil tulisan orang lain atau plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 18 Juli2026
Yang membuat pernyataan,

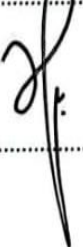


Nur Ainun
NIM.223020212139

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Nama : Nur Ainun
NIM : 223020212139
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keolahragaan Dan Pendidikan Dasar
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Di SDN I Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari ~~Rabu~~ tanggal ~~01~~ Juli..... Tahun 2026 dan skripsi telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Nama	Tanda Tangan	Tanggal Tim Penguji
Ichyatul Aform, S.Pd., M.Pd NIP. 19810829 200912 1 003		15 Juli 2026
Wahyu Nugroho, S.Pd., M.Pd NIP. 1990112 6202203 1 002		10 Juli 2026
Widya Permata Dilla, M.Pd NIP. 19890102 202012 2 007		15 Juli 2026

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Nur Ainun
NIM : 223020212139
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V di SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026

Skripsi ini telah disetujui untuk diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan. Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Pembimbing I



Wahyu Nugroho, M.Pd
NIP. 19901126 202203 1 002

Pembimbing II



Widya Permata Dilla, S.Pd., M.Pd
NIP.19890102 202012 2 007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ichtyatul Afrom, M.Pd
NIP. 19810829 200912 1 003

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Nur Ainun
NIM : 223020212139
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keolahragaan Dan Pendidikan Dasar
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Di SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026

Skripsi ini telah di periksa dan di setujui
Oleh:

Pembimbing I



Wahyu Nugroho, M.Pd
NIP. 19901126 202203 1 002

Pembimbing II



Widya Permata Dilla, S.Pd., M.Pd
NIP.19890102 202012 2 007

Jurusan Ilmu Keolahragaan dan
Pendidikan Dasar



Cahaya Afriani Napitupulu, S.Psi., M.Psi.
NIP.19870417 201212 2 001

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar



Ichyaul Afrom, M.Pd
NIP. 19810829 200912 1 003

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Rinto Alexandro, SE., MM.
NIP. 19760827 200801 1 013

ABSTRAK

Ainun. Nur Pengaruh Penggunaan Media Diorama pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V di SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Kependidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya. Pembimbing I: Wahyu Nugroho, Pembimbing II: Widya Permata Dilla.

Kata Kunci: media diorama, hasil belajar IPAS, ekosistem, quasi eksperimen.

Pembelajaran IPAS pada materi ekosistem di kelas V SDN 1 Menteng masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami konsep ekosistem yang bersifat abstrak sehingga hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama pada materi ekosistem terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental Design menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Menteng yang terdiri atas kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest, serta didukung oleh observasi dan wawancara. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan Independent Sample t-Test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 57,33 dan meningkat menjadi 89,86 pada posttest. Sementara itu, rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 79,25. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,720 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 4,038 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,007, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama pada materi ekosistem berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026. Media diorama mampu membantu peserta didik memahami konsep ekosistem secara lebih konkret, meningkatkan minat dan keaktifan belajar, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

Ainun. Nur The Effect of Using Diorama Media on Ecosystem Material toward the IPAS Learning Outcomes of Fifth Grade Students at SDN 1 Menteng in the 2025/2026 Academic Year. Undergraduate Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Department of Sports Science and Basic Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Palangka Raya. Advisor I: Wahyu Nugroho, Advisor II: Widya Permata Dilla.

Keywords: diorama media, IPAS learning outcomes, ecosystem, quasi-experimental.

The learning of Science and Social Studies (IPAS) on ecosystem material in Grade V at SDN 1 Menteng still faces several challenges, including teacher-centered learning and the limited use of varied instructional media. These conditions cause students to be less active in the learning process and experience difficulties in understanding abstract ecosystem concepts, resulting in less optimal learning outcomes. This study aimed to determine the effect of using diorama media on ecosystem material toward the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Menteng in the 2025/2026 Academic Year.

This study employed a quantitative approach using a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of all fifth-grade students at SDN 1 Menteng. The sample included Class VA as the experimental class consisting of 25 students and Class VB as the control class consisting of 28 students. Data were collected through pretest and posttest, supported by observation and interviews. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing through the Independent Sample t-Test.

The results showed that the use of diorama media had a significant effect on students' IPAS learning outcomes. The average pretest score of the experimental class was 57.33 and increased to 89.86 in the posttest. Meanwhile, the average posttest score of the control class was 79.25. The homogeneity test showed a significance value of $0.720 > 0.05$, indicating that the data were homogeneous. Furthermore, the Independent Sample t-Test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and a t-value of 4.038, which was greater than the t-table value of 2.007. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that the use of diorama media on ecosystem material had a significant effect on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Menteng in the 2025/2026 Academic Year. Diorama media helped students understand ecosystem concepts more concretely, increased their interest and participation in learning, and positively contributed to improving their learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemampuan dan kemudahan dalam penyusunan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V di SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026”.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak selama proses penyusunan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Wahyu Nugroho, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan Ibu Widya Permata Dilla, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;

1. Bapak Ichyatul Afrom, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah membantu peneliti selama mengikuti dan menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Seluruh staf pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama peneliti menempuh pendidikan.
3. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SDN 1 Menteng, Bapak Denie, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan

izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada wali kelas VA, Ibu Siti Aminiah, S.Pd., dan wali kelas VB, Ibu Elsy, S.Pd., atas bantuan, arahan, serta kerja sama yang diberikan selama proses pengumpulan data. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta didik kelas VA dan VB SDN 1 Menteng yang telah berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan penelitian. Semoga segala bantuan, dukungan, dan kerja sama yang telah diberikan mendapatkan balasan yang baik serta menjadi amal kebaikan bagi semua pihak.

4. Kedua orang tua tercinta, Bapak Jidin dan Ibu Titih, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, nasihat, serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah kehidupan peneliti. Dukungan dan pengorbanan yang diberikan merupakan anugerah terbesar yang menjadi sumber kekuatan bagi peneliti. Semoga peneliti dapat menjadi pribadi yang membanggakan
5. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian, dan kasih sayang selama perjalanan studi hingga penyelesaian skripsi ini.
6. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Zulvianor. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti. Terima kasih atas waktu, tenaga, dukungan, hiburan, kesediaan mendengarkan setiap keluh kesah, serta semangat yang diberikan sehingga peneliti dapat terus berjuang dan pantang menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Teman-teman terhebat yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan, dukungan, serta motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi. Kehadiran dan kontribusi kalian sangat berarti dalam perjalanan ini.
8. Dan yang terakhir, untuk diri peneliti sendiri, Nur Ainun. Terima kasih karena telah bertahan hingga sejauh ini. Untuk setiap malam yang penuh tekanan, keraguan, dan air mata, terima kasih karena tetap memilih untuk melangkah meskipun perjalanan tidak selalu mudah. Kini telah sampai pada titik ini, maka berbahagialah dan teruslah berkembang di mana pun berada. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Dengan segala kekurangan dan kelebihan yang dimiliki, keberanian untuk bertahan dan menyelesaikan perjalanan ini patut dirayakan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya serta bagi pembaca pada umumnya.

Palangka Raya, 18 Juni 2026



Nur Ainun
223020212139

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.1 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Yang Relevan	7
2.1.1 Pengertian media pembelajaran	7
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	8
2.1.2 Media Diorama Ekosistem	13
2.1.2.1 Pengertian Media Diorama Ekosistem	13
2.1.2.2 Langkah-langkah Penggunaan Media Diorama Ekosistem	16
2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama Ekosistem	18
2.1.3 Hakikat Pembelajaran IPAS di SD	20
2.1.3.1 Pengertian IPAS.....	20
2.1.3.2 Tujuan IPAS	22
2.1.3.3 Materi IPAS	24
2.1.4 Hasil Belajar	27

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar	27
2.1.4.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar	28
2.1.4.3 Ranah Kognitif	29
2.1.4.5 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	30
2.2 Penelitian yang Relevan	31
2.3 Hipotesis Penelitian	34
BAB III	
METODE PENELITIAN	36
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	36
3.1.1 Desain Kausal Komparatif	36
3.1.2 Kuasi Eksperimen.....	36
3.2 Lokasi Penelitian	38
3.3 Populasi dan Sampel	38
3.3.1 Populasi	39
3.4 Definisi Operasional Variabel	39
3.4.1 Media Diorama	40
3.4.2 Hasil Belajar IPAS.....	40
3.5 Instrumen Penelitian	41
3.5.1 Uji Validitas Instrumen	44
3.5.1.1 Uji Validasi	44
3.5.1.2 Uji Rehabilitasi	47
3.6 Teknik Pengumpulan Data	49
3.7 Teknik Analisis Data	52
3.7.1 Analisis deskriptif	53
3.7.2 Uji Asumsi Klasik	53
3.7.2.1 Uji Normalitas	54
3.7.2.2 Uji Homogenitas	54
3.7.2.3 Uji Hipotesis	55

BAB IV

Hasil Penelitian Dan Pembahasan.....	57
4.1 Gambar Umum Objek Penelitian.....	57
4.2 Deskripsi Data.....	58
4.2.1 Data Hasil Pretest.....	62
4.2.2 Data Hasil Posttest	68
4.3 Pembahasan.....	80

BAB V

Kesimpulan Dan Saran.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Penelitian yang relavan	31
Tabel 2. Rancangan Eksperimen.....	37
Tabel 3. Populasi.....	40
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen.....	42
Tabel 5. Uji Perhitungan Validitas.....	46
Tabel 6. Koefisien Korelasi Uji Reliabilitas	48
Tabel 7. Hasil Perhitungan Koefisien Reliabilitas	48
Tabel 8. Hasil Pretest Kelas Eksperimen	63
Tabel 9. Sebaran Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 10. Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	65
Tabel 11. Sebaran Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	66
Tabel 12. Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 13. Sebaran Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	69
Tabel 14. Hasil Posttest Kelas Kontrol	71
Tabel 15. Sebaran Frekuensi Posttest Kelas Kontrol.....	71
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas	76
Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas.....	78
Tabel 18. Hasil Uji Independent Sampel t Test	78

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen	93
Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	117
Lampiran 3. Media Pembelajaran Diorama Ekosistem.....	141
Lampiran 4. Kisi-Kisi Instrumen	142
Lampiran 5. Uji Coba Instrumen	145
Lampiran 6. Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen	148
Lampiran 7. Uji Validitas.....	149
Lampiran 8. Perhitungan Uji Reliabilitas.....	150
Lampiran 9. Soal Pretest	151
Lampiran 10. Soal Posttest.....	154
Lampiran 11. Kunci Jawaban Soal Pretest.....	157
Lampiran 12. Kunci Jawaban Soal Posttest	158
Lampiran 13. Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen	159
Lampiran 14. Data Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	161
Lampiran 15. Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen	163
Lampiran 16. Data Hasil Posttest Kelas Kontrol	165
Lampiran 17. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	167
Lampiran 18. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	168
Lampiran 19. Tabel Nilai T-tabel.....	169
Lampiran 20. Dokumentasi.....	170

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan siswa. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dirinya untuk menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks. Pada jenjang pendidikan dasar, pembelajaran tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis. R. Lestari (2024) menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungan melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyimpulkan. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi kendala, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6–17 November 2025 dengan wali kelas VA SDN 1 Menteng, diperoleh informasi bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPAS yang ditetapkan

adalah 70. Namun, masih terdapat peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM, khususnya pada materi ekosistem. Di kelas VA, sebanyak 8 peserta didik telah mencapai KKM, sedangkan 17 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan. Sementara itu, di kelas VB, sebanyak 13 peserta didik telah mencapai KKM dan 15 peserta didik lainnya masih belum mencapai ketuntasan.

Dalam proses pembelajaran, guru umumnya menggunakan media berupa buku guru, buku peserta didik, PowerPoint (PPT), dan video pembelajaran. Meskipun media tersebut membantu dalam penyampaian materi, penggunaannya masih cenderung bersifat satu arah sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan lebih banyak berperan sebagai penerima informasi daripada membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa salah satu hambatan dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem dan rantai makanan adalah masih adanya peserta didik yang mengalami kesulitan memahami hubungan antar komponen ekosistem apabila pembelajaran hanya menggunakan buku atau gambar. Sebagian peserta didik belum mampu membayangkan secara konkret proses rantai makanan serta interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari belum optimal dan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Karakteristik peserta didik kelas VA juga cukup beragam. Sebagian besar peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, dan antusias ketika mengikuti pembelajaran yang menggunakan media menarik. Namun, terdapat beberapa peserta didik yang masih memerlukan bimbingan dan motivasi agar lebih

fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian sekaligus membantu mereka memahami konsep secara lebih mudah dan bermakna.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan memahami konsep abstrak, khususnya pada materi ekosistem. Padahal, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan representasi visual yang nyata Aris & Oktaviani (2025). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS sebaiknya disajikan secara konkret, kontekstual dan interaktif.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada materi ekosistem adalah penggunaan media pembelajaran tiga dimensi, seperti diorama. Media diorama merupakan media yang menggambarkan suatu pemandangan atau situasi dalam bentuk miniatur. Melalui diorama, guru dapat menghadirkan miniatur ekosistem seperti hutan, sawah, sungai, atau pegunungan ke dalam kelas sehingga siswa dapat mengamati secara langsung hubungan antara komponen. Menurut Ismaya (2024) Penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik karena media mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, mengurangi belajar yang bersifat abstrak, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam penelitian ini, media diorama membantu peserta didik memahami materi ekosistem secara lebih konkret sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, media diorama mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif karena peserta didik dapat mengamati, berdiskusi, menganalisis, dan menyimpulkan berdasarkan objek yang nyata. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru memiliki keinginan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih konkret dan menarik, salah satunya media diorama. Menurut guru, media diorama dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih nyata karena mampu menampilkan gambaran ekosistem yang menyerupai kondisi sebenarnya. Namun, penggunaan media tersebut belum dapat diterapkan karena keterbatasan waktu, biaya dan ke tidak sediaan media pembelajaran yang mendukung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Diorama pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V di SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi ekosistem peserta didik kelas V SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi ekosistem peserta didik kelas V SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026 melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan atau antara kelas eksperimen dan kelas control.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari beberapa yaitu adalah :

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi yang dapat memperluas pengetahuan guru mengenai pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran konkret khususnya dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi:

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi IPAS yang disampaikan oleh guru. Dengan

menggunakan media diorama, peserta didik diharapkan lebih mudah mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena dapat melihat bentuk nyata dari ekosistem yang dipelajari.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran baru yang dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi. Guru dapat menggunakan media diorama sebagai sarana konkret dalam menyampaikan materi IPA sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif.
- c. Bagi sekolah, penerapan media diorama dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 1 Menteng. Melalui penggunaan media konkret yang inovatif, sekolah dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan hasil belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat memperbaiki mutu pendidikan di sekolah.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis benda nyata, khususnya media diorama, dalam konteks mata pelajaran dan materi lainnya.

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

2.1 Teori-Teori Yang Relevan

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Salah satu alat yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah media pembelajaran Wardani (2024).

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran tidak hanya berupa alat fisik seperti gambar, model, atau video, tetapi juga mencakup segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan alat dan bentuk kegiatan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang. pemanfaatan media belajar yang tepat dapat menarik minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya cukup dalam penguasaan teoritis saja, tetapi juga membutuhkan tes, latihan dan media tersebut terus dikembangkan Hasna Nur Alifah (2023). Dengan adanya media, pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, bervariasi, dan pembelajaran tidak berjalan satu arah saja, sehingga peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui penggunaan media yang tepat, guru dapat mengoptimalkan interaksi antara c dan materi ajar, serta membantu mengatasi kesulitan belajar yang mungkin muncul. Dengan demikian, media pembelajaran

menjadi komponen yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. Ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain: Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Media Kongkreat (miniatur) Magdalena & Nadya (2021).

2.1.2.1 Media Cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar yang dicetak dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Media ini bersifat statis dan membantu siswa memahami materi melalui kegiatan membaca dan mengamati. Contoh media cetak antara lain buku teks, modul, lembar kerja Kisi-kisi instrumen penilaian (LKPD), brosur, dan poster.

2.1.2.2 Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui unsur suara tanpa disertai tampilan visual. Media ini efektif untuk melatih keterampilan menyimak dan memahami informasi secara lisan. Contohnya adalah rekaman suara, radio pendidikan, dan podcast pembelajaran.

2.1.2.3 Media Visual

Media visual adalah media yang menampilkan informasi dalam bentuk gambar atau tampilan yang dapat dilihat, tetapi tidak bergerak. Media ini membantu

memperjelas konsep melalui pengamatan visual. Contohnya meliputi gambar, foto, grafik, diagram, bagan, dan peta.

2.1.2.4 Media Proyeksi Gerak

Media proyeksi gerak atau audiovisual adalah media yang menampilkan gambar bergerak dan biasanya disertai suara. Media ini lebih menarik karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik. Contohnya adalah video pembelajaran, film edukasi, animasi, dan presentasi interaktif.

2.1.2.5 Media Manusia

Media manusia adalah media pembelajaran yang memanfaatkan manusia sebagai sumber belajar secara langsung. Guru, narasumber, tutor, atau demonstrator berperan menyampaikan informasi dan memberikan pengalaman belajar melalui interaksi langsung dengan peserta didik.

2.1.2.6 Media Kongkreat (Miniatur)

Media kongkreat (miniatur) adalah media pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang merupakan tiruan dari objek nyata dalam ukuran yang lebih kecil. Media ini memungkinkan peserta didik mengamati dan memahami konsep secara lebih konkret melalui pengalaman langsung. Contohnya adalah model tata surya, miniatur bangunan, dan diorama ekosistem.

2.1.3 Media Kongkreat

Media kongkreat adalah media pembelajaran yang berupa benda nyata atau tiruan yang dapat dilihat, disentuh, dan diamati secara langsung oleh peserta didik.

Media ini memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata.

Media kongkreat biasanya digunakan pada jenjang Sekolah Dasar karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak yang masih berada pada tahap operasional Media kongkreat (menurut Piaget), yaitu anak lebih mudah memahami sesuatu melalui benda nyata dan pengalaman langsung. Selain itu Media kongkreat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, penggunaan media kongkreat sebagai alat bantu maupun pendukung dapat dengan mudah dipahami peserta didik karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung Wijaya (2021).

Ciri-ciri media kongkret:

1. Berwujud nyata (tiga dimensi).
2. Dapat diamati langsung oleh siswa.
3. Dapat disentuh atau dimanipulasi.
4. Memberikan pengalaman belajar secara langsung.
5. Membantu mengurangi sifat abstrak materi pelajaran.

2.1.3.1. Media Diorama

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media diorama merupakan media kongkret berupa miniatur sebuah objek yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya Sidik (2025). Diorama termasuk media konkret karena memenuhi karakteristik media konkret, yaitu:

1. Berbentuk Tiga Dimensi (3D)

Diorama memiliki bentuk nyata dan dapat dilihat dari berbagai sisi, sehingga bukan hanya berupa gambar datar seperti poster.

2. Dapat Diamati Secara Langsung

Peserta didik dapat melihat secara langsung susunan objek dalam diorama, misalnya hubungan antara komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.

3. Dapat Disentuh dan Diamati Detailnya

Diorama memungkinkan peserta didik mengamati detail objek seperti miniatur hewan, tumbuhan, tanah, air, dan lainnya.

4. Memberikan Gambaran Nyata Suatu Peristiwa atau Konsep

Misalnya pada materi ekosistem, diorama dapat menampilkan:

- Rantai makanan
- Hubungan antar makhluk hidup
- Lingkungan hutan, laut, atau sawah
- Sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

5. Membantu Peserta Didik SD Memahami Konsep Abstrak

Materi seperti ekosistem, interaksi makhluk hidup, atau daur kehidupan seringkali sulit dibayangkan jika hanya dijelaskan secara verbal. Diorama membantu peserta didik melihat bentuk visual yang mendekati kondisi sebenarnya.

2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Abdul, 2018) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga memungkinkan-nya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien Wulandari (2023). Media pembelajaran memiliki manfaat yang baik dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran, mode mengajar menjadi lebih bervariasi dan menarik, memungkinkan guru untuk mengajarkan konsep-konsep dengan cara yang lebih inovatif.

Menurut Titin (2023) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, menimbulkan motivasi belajar, serta memfasilitasi interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2.1.2 Media Diorama Ekosistem

2.1.2.1 Pengertian Media Diorama Ekosistem

Media diorama ekosistem merupakan sebuah alat bantu pembelajaran berupa miniatur tiga dimensi (Media 3D) yang dirancang untuk menggambarkan kondisi suatu ekosistem secara nyata dalam bentuk yang lebih kecil dan terstruktur. Diorama ini menampilkan berbagai komponen ekosistem, baik biotik maupun abiotik, secara lengkap sehingga memberikan gambaran visual yang mendekati keadaan lingkungan sebenarnya. Komponen biotik dapat berupa representasi makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, atau mikroorganisme, sedangkan

komponen abiotik mencakup unsur-unsur seperti tanah, air, udara, dan cahaya yang turut membentuk keseimbangan di dalam ekosistem tersebut.

Dalam konteks pembelajaran, media diorama ekosistem digunakan sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami konsep ekosistem yang sering kali bersifat abstrak. Dengan adanya diorama, peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan guru atau melihat gambar dua dimensi, tetapi dapat mengamati langsung susunan dan hubungan antarkomponen ekosistem secara lebih nyata.

Media diorama ekosistem juga membantu guru menghadirkan suasana lingkungan alam ke dalam kelas tanpa harus membawa peserta didik keluar untuk melakukan observasi lapangan. Kondisi ini sangat bermanfaat terutama jika ekosistem tersebut sulit dijangkau secara geografis atau membutuhkan waktu dan biaya yang besar. Melalui diorama, peserta didik dapat memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai ekosistem hutan, sungai, laut, rawa, atau padang rumput dalam bentuk miniatur yang jelas dan terstruktur.

Selain sebagai alat bantu visual, diorama ekosistem berfungsi sebagai media yang mendorong kegiatan pembelajaran aktif. Dengan melihat diorama, siswa dapat melihat representasi nyata dari konsep yang dipelajari, sehingga memudahkan mereka untuk memahami dan mengingat informasi tersebut. Kedua, media diorama dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. peserta didik dapat berinteraksi dengan diorama, mengamati detail-detailnya, dan bahkan membuat diorama mereka sendiri sebagai bagian dari proyek pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Peserta didik dapat melakukan berbagai aktivitas seperti mengenali komponen ekosistem, mengidentifikasi interaksi antar makhluk hidup, atau menganalisis hubungan sebab-akibat dalam sebuah rantai makanan. Penggunaan media diorama juga membuka peluang diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, diorama tidak hanya memperjelas konsep, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analitis pada peserta didik.

Secara keseluruhan, media diorama ekosistem adalah sarana pembelajaran yang efektif untuk menggambarkan konsep ekosistem secara konkret, memperjelas materi, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Melalui penyajian yang visual dan berbentuk tiga dimensi, media ini mampu membantu peserta didik memahami kompleksitas ekosistem dengan lebih mudah, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi ekosistem dalam mata pelajaran IPAS.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, Penggunaan media yang sesuai memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan merangsang perkembangan kreativitas mereka. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga memiliki peluang untuk aktif berkontribusi dengan menyampaikan pendapat mereka melalui media yang mereka eksplorasi Bali & Zahroh (2023). Penggunaan media diorama juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Mereka juga dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi melalui kerja kelompok. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang

menekankan pada pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Kemendikbud, 2022).

2.1.2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Media Diorama Ekosistem

Penggunaan media diorama ekosistem dalam pembelajaran memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang terstruktur agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah;

1. Mempersiapkan Diorama sesuai materi yang akan dipelajari. Guru memastikan bahwa miniatur ekosistem yang ditampilkan telah memuat komponen biotik dan abiotik yang sesuai, seperti tumbuhan, hewan, tanah, serta kondisi lingkungan yang relevan. Pada tahap ini guru juga menyiapkan lembar observasi, pertanyaan pemicu, atau panduan pengamatan yang akan digunakan peserta didik selama kegiatan berlangsung.
2. Mengawali Pembelajaran dengan penjelasan singkat mengenai tujuan dan fokus pengamatan. Guru memberikan orientasi kepada peserta didik tentang apa yang harus diperhatikan ketika mengamati diorama, seperti hubungan antarkomponen, jenis makhluk hidup dalam ekosistem, atau contoh interaksi seperti rantai makanan dan simbiosis. Orientasi ini penting agar peserta didik dapat melakukan pengamatan secara terarah dan tidak hanya melihat diorama secara umum tanpa memahami aspek yang harus dianalisis.
3. Pelaksanaan Kegiatan Pengamatan diorama oleh peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati diorama secara langsung, baik secara individu maupun kelompok. Mereka dapat memperhatikan detail-detail seperti bentuk habitat, jenis organisme, serta

hubungan antarorganisme yang ditampilkan. Guru memfasilitasi peserta didik dengan pertanyaan pemantik, membantu mereka mengidentifikasi konsep penting, dan memastikan kegiatan pengamatan berlangsung aktif dan fokus pada tujuan pembelajaran.

4. Melakukan Diskusi Dan Analisis Hasil Pengamatan. Peserta didik berdiskusi mengenai temuan yang mereka peroleh, menghubungkan hasil pengamatan dengan konsep ekosistem yang telah dipelajari, serta menjawab pertanyaan yang telah diberikan sebelumnya. Pada tahap ini, guru berperan memberikan penguatan konsep, meluruskan miskonsepsi, serta membantu peserta didik menarik kesimpulan yang sesuai. Kegiatan diskusi ini juga dapat dilakukan dalam bentuk presentasi kelompok untuk melatih keterampilan komunikasi peserta didik.
5. refleksi dan penilaian hasil belajar. Guru mengajak peserta didik untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka, misalnya mengenai hal-hal baru yang dipelajari atau kesulitan yang dialami selama pengamatan. Guru juga melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar, baik melalui lembar observasi, tugas laporan, maupun kuis untuk mengukur pemahaman tentang ekosistem. Evaluasi ini membantu memastikan bahwa penggunaan media diorama benar-benar memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

2.1.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media Diorama Ekosistem

2.1.2.3.1 Kelebihan Media Diorama Ekosistem

Media diorama yang digunakan dalam pembelajaran memiliki manfaat bagi guru sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan konsep abstrak ke konsep kongkreat Julia (2023).

a. Menyajikan visualisasi yang kongkret

Diorama mampu menggambarkan kondisi ekosistem dalam bentuk tiga dimensi sehingga peserta didik dapat melihat komponen ekosistem dan interaksinya secara nyata. Hal ini memudahkan siswa memahami konsep yang sifatnya abstrak.

b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar

Bentuknya yang menarik, berwarna, dan menyerupai lingkungan asli membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

c. Membantu memperjelas hubungan antar komponen ekosistem

Melalui diorama, siswa dapat mengamati secara langsung hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya seperti rantai makanan, simbiosis, atau aliran energi.

d. Mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif

Penggunaan diorama memungkinkan peserta didik bekerja dalam kelompok, berdiskusi, melakukan pengamatan, dan menemukan informasi secara mandiri.

- e. Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna

Pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena siswa melihat representasi nyata dari ekosistem, sehingga pemahaman lebih kuat dan bertahan lama.

2.1.2.3.2 Kekurangan Media Diorama Ekosistem

Pengembangan media diorama ini juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya Adalah keterbatasan waktu dan keterampilan guru dalam merancang media serupa secara mandiri Karenina (2025). Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan dan pendampingan agar guru mampu mengembangkan media berbasis visual dan kontekstual secara berkelanjutan. Selain itu, ketersediaan bahan dan fasilitas juga perlu menjadi perhatian, agar semua sekolah dapat mengakses dan menggunakan media semacam ini.

- a. Membutuhkan waktu dan keterampilan dalam pembuatan

Pembuatan diorama menuntut kreativitas, ketelitian, dan waktu yang cukup lama karena harus menampilkan bentuk ekosistem secara detail.

- b. Biaya pembuatan bisa relatif tinggi

Untuk menghasilkan diorama yang kuat, rapi, dan menarik, diperlukan bahan-bahan khusus yang dapat meningkatkan biaya.

- c. Rentan rusak jika sering digunakan

Karena berbentuk tiga dimensi dan biasanya terbuat dari bahan ringan, diorama mudah rusak apabila tidak disimpan atau digunakan dengan hati-hati.

- d. Tidak dapat menggambarkan perubahan ekosistem secara dinamis

Diorama bersifat statis, sehingga tidak dapat menunjukkan perubahan

yang berlangsung di alam seperti musim, predasi, atau pergerakan organisme.

e. Ukuran terbatas

Karena ukurannya mini, tidak semua detail atau jumlah organisme dapat ditampilkan. Hal ini terkadang membuat representasi ekosistem menjadi tidak sepenuhnya lengkap.

f. Memerlukan ruang penyimpanan yang cukup

Diorama yang berukuran besar atau banyak akan membutuhkan tempat khusus agar tidak rusak dan tetap dapat digunakan dalam waktu lama.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran IPAS di SD

2.1.3.1 Pengertian IPAS

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu sebagaimana termaktub dalam Ketentuan Umum UU No. 20 Tahun 2003. Kurikulum Merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013 yang dirancang berlandaskan pada filosofi Merdeka Belajar. Dalam Rencana Strategis Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020) telah mengindikasikan bahwa Merdeka Belajar mendorong perubahan paradigma, termasuk paradigma terkait kurikulum dan pembelajaran. Salah satu perubahan pada struktur kurikulum spesifik untuk untuk jenjang SD adalah penguatan fondasi literasi, numerasi dan kemampuan berpikir secara inkuiri dengan mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial

menjadi satu mata pelajaran, disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Hastiwi (2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan. Pada kurikulum KTSP dan beberapa kurikulum terdahulu, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS, kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah. Pada kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersama dalam tema pembelajaran tertentu. Pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum merdeka yang mana memiliki karakteristik menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif Gustiningrum Naelendra & Azizah (2024).

Pada kurikulum merdeka IPA dan IPS dilebur menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Tujuan peserta didik mempelajari IPAS supaya peserta didik dapat meningkatkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila serta dapat meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari peristiwa di kehidupan masyarakat; menguasai alam semesta serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia; berperan aktif dalam melindungi, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengatur sumber energi alam serta lingkungan dengan bijaksana; meningkatkan keahlian inkuiri untuk mengenali, merumuskan sampai menuntaskan permasalahan lewat aksi nyata.

Pada pembelajaran IPAS terdapat banyak teori yang tidak hanya harus dihapal peserta didik namun juga perlu dipahami sehingga peserta didik ingatan

peserta didik dapat lebih kuat dan dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dalam menjalani kehidupan. Pada pembelajaran pengetahuan alam peserta didik bisa melakukan eksperimen dan pengamatan pada makhluk hidup untuk mendapatkan penemuan dan pengenalan dengan lingkungan, sementara pada aspek sosial peserta didik harus belajar mengenai lingkungan masyarakat khususnya dalam interaksi sosial.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Selanjutnya diharapkan kelak mereka mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi, siswa diarahkan untuk dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan (Mai Sri Lena, 2023).

2.1.3.2 Tujuan Belajar IPAS

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia,

memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik. Menurut Farhan (2025) dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada Pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu penelitian ini akan mendeskripsikan tentang mengimplementasikan bagaimana kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Menurut Adha (2025) Adapun tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai berikut:

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan membuat peserta didik timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya.
2. Mengenal interaksi dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), para peserta didik akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

3. Mengajarkan peserta didik mengidentifikasi masalah. peserta didik akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut.
4. Melatih sikap ilmiah. Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), maka peserta didik akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis.
5. Berperan aktif menjaga lingkungan dan alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membuat para peserta didik secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, peserta didik akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

Menambahkan Pendidikan IPAS di Sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan berpikir kreatif dan kritis peserta didik. Adapun nilai-nilai yang dapat ditanamkan melalui proses pembiasaan mata pelajaran IPAS dengan mengadopsi nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, keingintahuan, nasionalisme, patriotisme, keunggulan, persahabatan/ komunikatif dan rasa tanggung jawab.

2.1.3.3 Materi IPAS Kelas V Bab 2 “ Harmoni Dalam Ekosistem”

Hutan merupakan ekosistem yang sangat kompleks dan dinamis, di mana terjadi interaksi yang saling memengaruhi antara organisme dengan lingkungannya. Ekosistem adalah suatu kesatuan antara makhluk hidup dan komponen tidak hidup yang saling berinteraksi membentuk suatu kesatuan yang utuh. Di dalam ekosistem,

makhluk hidup tidak dapat hidup sendiri, melainkan membutuhkan makhluk hidup lain serta lingkungan fisiknya untuk bertahan hidup. Ekosistem terdiri dari dua komponen utama, yaitu komponen biotik seperti manusia, hewan, dan tumbuhan, serta komponen abiotik seperti air, cahaya matahari, tanah, batuan, dan udara. Kedua komponen ini bekerja sama membentuk hubungan yang saling memengaruhi satu sama lain sehingga tercipta keseimbangan ekosistem Isnaini (2025).

Hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem sangat beragam, salah satunya melalui rantai makanan. Rantai makanan merupakan urutan perpindahan energi dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lain melalui proses makan dan dimakan. Dalam rantai makanan, tumbuhan berperan sebagai produsen yang menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis. Hewan pemakan tumbuhan berperan sebagai konsumen tingkat pertama, sedangkan hewan pemakan daging berperan sebagai konsumen tingkat berikutnya. Proses saling makan dan dimakan ini membentuk aliran energi yang menjaga kelangsungan hidup organisme dalam suatu ekosistem.

Selain rantai makanan, terdapat juga jaring-jaring makanan, yaitu gabungan dari beberapa rantai makanan yang saling berhubungan. Dalam kehidupan nyata, makhluk hidup tidak hanya mengonsumsi satu jenis makanan saja, tetapi dapat memakan berbagai organisme lain sehingga membentuk hubungan yang lebih kompleks. Jaring-jaring makanan ini menjaga kestabilan ekosistem karena jika salah satu makhluk hidup berkurang jumlahnya, makhluk hidup lain masih dapat mencari sumber makanan lainnya.

Interaksi antar makhluk hidup tidak hanya terbatas pada hubungan makan dan dimakan, tetapi juga melibatkan hubungan lain seperti simbiosis.

Selain itu, terdapat pula hubungan kompetisi, yaitu persaingan antar makhluk hidup untuk mendapatkan sumber daya seperti makanan, air, tempat tinggal, atau pasangan. Kompetisi dapat terjadi pada makhluk hidup yang sejenis maupun berbeda jenis. Persaingan ini merupakan bagian penting dalam ekosistem karena membantu menjaga kestabilan jumlah populasi makhluk hidup di alam.

Dalam ekosistem yang seimbang, semua makhluk hidup menjalankan perannya masing-masing. Namun, keseimbangan ekosistem dapat terganggu akibat aktivitas manusia seperti penebangan hutan, pencemaran lingkungan, dan perburuan liar. Jika keseimbangan ekosistem terganggu, maka banyak makhluk hidup yang terancam kehilangan habitat dan sumber makanan. Oleh karena itu, penting bagi manusia untuk menjaga lingkungan dengan melakukan tindakan yang bertanggung jawab dan ramah lingkungan.

Dengan memahami hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem, peserta didik dapat lebih menghargai keberagaman makhluk hidup dan memahami pentingnya menjaga lingkungan. Pembelajaran tentang ekosistem tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar. Melalui materi ini, peserta didik diharapkan mampu memahami bahwa setiap makhluk hidup memiliki peran dan keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Berbicara tentang hasil belajar, tidak terlepas dari pengertian belajar, karena hasil belajar merupakan hasil perubahan yang dialami dalam peristiwa belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan *kognitif*, *afektif*, maupun *psikomotor* Mboa & Ajito (2024). Menurut Dakhi & Selatan (2020) belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003, tentang Pendidikan Nasional (Undang-undang Sisdiknas) yang mengemukakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional ini merupakan tuntutan besar bagi generasi penerus bangsa ini untuk meraih cita-cita tersebut. Siswa harus berusaha belajar dengan sungguh dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Menurut para ahli, hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah *kognitif* (pengetahuan), ranah *afektif* (sikap), dan ranah *psikomotorik* (keterampilan). Ketiga

aspek tersebut saling berkaitan dan menjadi ukuran keberhasilan peserta didik dalam memahami serta menerapkan materi yang dipelajari. Hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai ujian, tetapi juga melalui pengamatan terhadap cara siswa berpikir, bersikap, dan bertindak dalam situasi tertentu.

Dalam konteks pendidikan dasar, hasil belajar memiliki peran penting karena menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran pada jenjang berikutnya. Guru perlu memastikan bahwa aktivitas pembelajaran memberikan pengalaman bermakna sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, evaluasi hasil belajar harus dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk mengetahui perkembangan siswa serta untuk menentukan tindak lanjut yang diperlukan guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

2.1.4.2 Jenis – jenis Hasil Belajar

Menurut Di (2020) hasil belajar dibagi dalam tiga ranah, yaitu: (1) Ranah Kognitif, (2) Ranah Afektif, dan (3) Ranah Psikomotorik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa. Hasil belajar seseorang dapat di bagi dan diukur menjadi tiga ranah belajar,yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembetulan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas. Pada penelitian ini peneliti mengambil ranah kognitif sesuai dengan kebutuhan siswa di di kelas V.

2.1.4.2.1 Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan aspek yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan peserta didik yang telah mencapai selama pembelajaran berlangsung. Menurut Magdalena & Hidayah (2021) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup menghafal/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*apply* (C3), menganalisis/*analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan membuat/*create* (C6). Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah. Pada ranah kognitif ini, pendidik diharapkan untuk dapat melakukan suatu tindakan sehingga dapat mengetahui beberapa banyak peserta didik yang belum memahami materi pelajaran yang telah diajarkan sehingga pendidik dapat memberikan bimbingan khusus kepada peserta didik yang belum memahami materi pelajaran.

Diantara ketiga ranah yang telah diketahui oleh penulis mengambil ranah kognitif sebagai fokus penelitian karena ranah ini berkaitan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, menganalisis, dan menguasai materi pembelajaran. Ranah kognitif juga menjadi aspek yang paling sering diukur dalam proses evaluasi di sekolah melalui tes dan penilaian hasil belajar. Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media diorama dalam meningkatkan pemahaman materi, peneliti menjadikan ranah kognitif sebagai acuan utama dalam penelitian ini.

2.1.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi dalam proses pembelajaran. Faktor internal mencakup kondisi fisik, kemampuan awal, minat, motivasi, serta kesiapan belajar yang dimiliki peserta didik. Ketika peserta didik memiliki kondisi fisik yang baik, motivasi tinggi, dan kesiapan mental yang optimal, maka kemampuan mereka dalam menerima dan memahami materi pembelajaran akan semakin meningkat.

Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode mengajar guru, penggunaan media pembelajaran, serta dukungan fasilitas belajar. Lingkungan belajar yang kondusif, metode mengajar yang tepat, dan pemanfaatan media yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, kombinasi dari kedua faktor tersebut berperan penting dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik. Menurut Siregar (2024) Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar peserta didik selain itu juga mendorong menjadi lebih percaya diri. Maka dengan adanya motivasi dapat mendorong minat peserta didik dalam belajar.

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama Permlis/ Judul/ Penerbit/Tempat/Tahun	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Siti Nurhayati Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA Materi Ekosistem Siswa Kelas V SD Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Siswa yang belajar menggunakan media diorama memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional	Fokus Materi: Ekosistem kelas V SD Media yang Digunakan: Media diorama tiga dimensi Desain Penelitian: Quasi eksperimen dengan pretest–posttest Tujuan Analisis: Mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa
2	Ahmad Fauzi dan Rina Lestari Pengembangan Media Diorama Ekosistem untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar Jurnal Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, 2020	Media diorama yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan. Penggunaan media tersebut mampu meningkatkan pemahaman konsep ekosistem dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	Fokus Materi: Konsep ekosistem Media yang Digunakan: Media diorama hasil pengembangan Desain Penelitian: Research and Development (R&D) Tujuan Analisis: Menilai kelayakan dan efektivitas media diorama
3	Rudi Hartono Penerapan Media Diorama dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Jurnal Ilmiah Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2022	Penerapan media diorama mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, seperti bertanya, berdiskusi, dan mengamati secara langsung objek pembelajaran.	Fokus Materi: IPA SD Media yang Digunakan: Media diorama Desain Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Tujuan Analisis: Meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui media diorama

2.2 Kerangka Berpikir

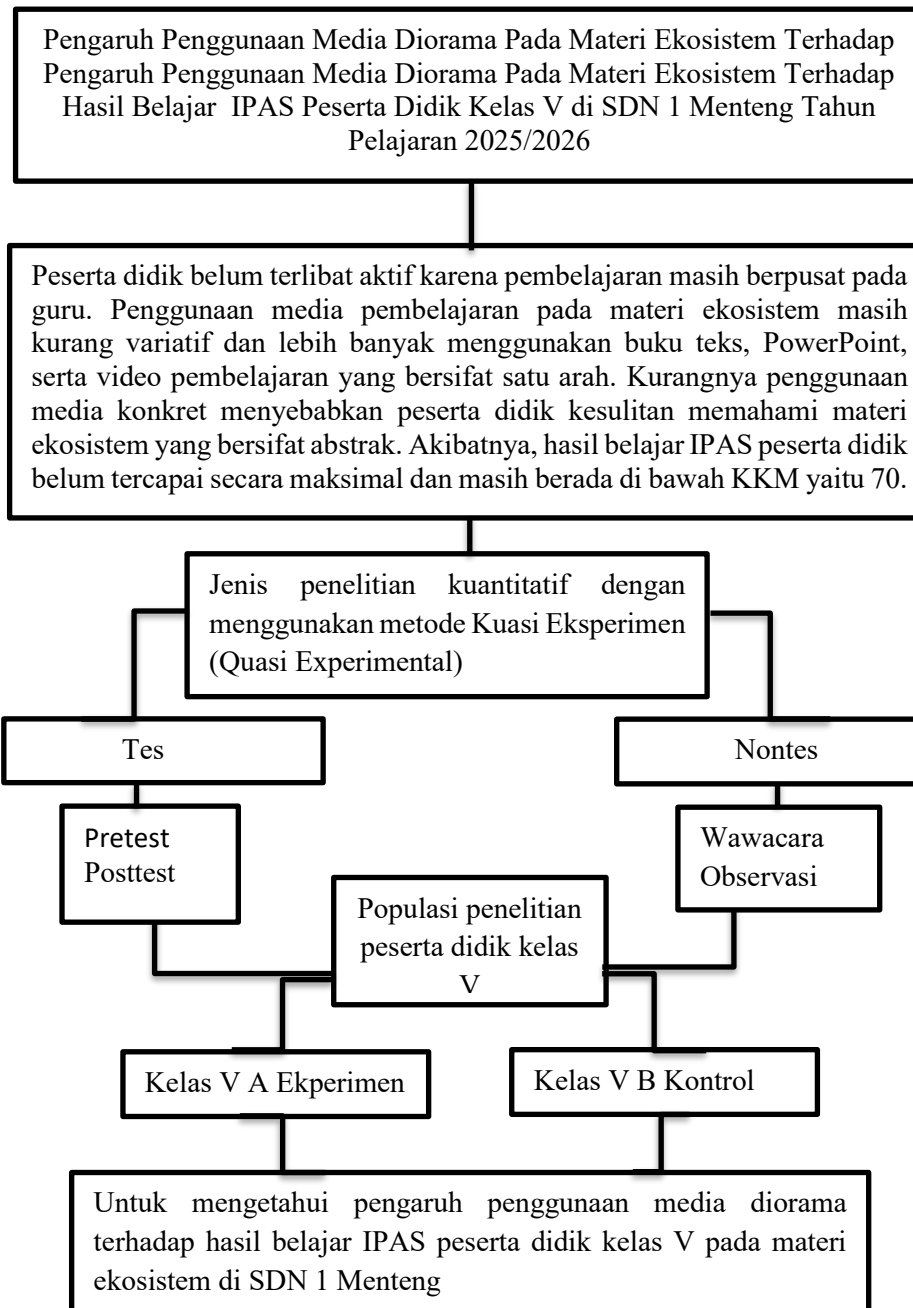
Kerangka pikir merupakan pola pemikiran yang memberikan gambaran sementara mengenai permasalahan yang diteliti serta hubungan antar variabel yang terlibat dalam penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas V masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan penggunaan media yang kurang variatif, seperti buku teks, PowerPoint, dan video pembelajaran yang bersifat satu arah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami materi ekosistem yang bersifat abstrak. Padahal, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan media visual yang nyata.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konsep ekosistem secara konkret dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media diorama. Media diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi berbentuk miniatur yang menggambarkan suatu keadaan atau peristiwa secara nyata. Dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem, diorama dapat menampilkan miniatur lingkungan seperti hutan, sawah, sungai, atau pegunungan yang memperlihatkan secara langsung komponen biotik dan abiotik beserta hubungan di antara keduanya. Dengan penggunaan media diorama, pembelajaran menjadi lebih visual, kontekstual, dan interaktif sehingga

mendorong peserta didik untuk mengamati, berdiskusi, serta menganalisis secara aktif.

Penggunaan media diorama bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, minat belajar, serta pemahaman peserta didik terhadap konsep ekosistem. Melalui pengalaman belajar yang lebih konkret, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi komponen ekosistem, menjelaskan hubungan antar komponen, serta memahami konsep secara lebih mendalam. Peningkatan pemahaman tersebut pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Dengan demikian, terdapat dugaan bahwa penggunaan media diorama pada materi ekosistem berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V.

Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini



2.2 Kerangka Pikir Penelitian

2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang diterima sebagai kebenaran dalam memahami suatu fenomena dan berfungsi sebagai dasar kerja serta panduan dalam proses verifikasi. hipotesis adalah sebuah jawaban sementara pada suatu masalah yang mana dibutuhkan uji kebenaran secara empirik, hipotesis ini sebagai pernyataan hubungan dari apa yang sedang dicari dan dipelajari pada

suatu masalah, sehingga hipotesis ini bisa dikatakan sebagai keterangan yang masih diramalkan dari hubungan fenomena yang kompleks, maka tidak salah apabila perumusan hipotesis ini menjadi penting pada penelitian Hamdani & Sa'diyah (2025) .

Hipotesis Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media diorama pada materi ekosistem terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SDN 1 Menteng Tahun Ajaran 2025/2026.

Hipotesis Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media diorama pada materi ekosistem terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SDN 1 Menteng Tahun Ajaran 2025/2026.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Desain Kausal Komparatif

Desain komparatif merupakan salah satu jenis metode penelitian kuantitatif yang berfungsi untuk membandingkan dua atau lebih variabel, perlakuan, atau kelompok penelitian. Melalui desain ini, peneliti berupaya menelaah perbedaan yang muncul antara beberapa situasi, peristiwa, kegiatan, atau program yang memiliki karakteristik tertentu. Tujuan utama dari desain komparatif adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis perbedaan yang signifikan di antara objek yang dibandingkan R. D. Putra (2025). Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi perbedaan tersebut serta memahami implikasinya terhadap variabel yang diteliti.

Dalam praktiknya, menurut Selvira & Albina (2025) Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian kuantitatif, yaitu *Pre-Experimental Design* (Desain Pra- Experimental), *True Experimental Design* (Desain Eksperimen Murni), *Quasi Experimental Design* (Kuasi Eksperimen)

3.1.2 Kuasi Eksperimen

Kuasi Eksperimen adalah jenis eksperimen di mana penempatan unit terkecil penelitian ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak atau tanpa menggunakan penugasan acak (*nonrandom assignment*). Pendekatan kuasi eksperimental pada dasarnya mirip dengan eksperimen murni karena sama-sama membandingkan antara kelompok yang mendapatkan *intervensi* pembangunan dan kelompok yang tidak. Perbedaannya terletak pada cara

pembagian kelompok, di mana penentuan anggota kelompok *intervensi* dan kelompok pembanding tidak dilakukan secara acak. Kondisi ini dapat menimbulkan perbedaan karakteristik yang sistematis antara kedua kelompok. Dalam metode ini, unit penelitian ditempatkan ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tanpa randomisasi, sehingga berpotensi menimbulkan perbedaan sistematis antara kedua kelompok. kuasi Eksperimen memiliki nilai signifikan dalam berbagai bidang penelitian, terutama karena fleksibilitasnya dalam kondisi dunia nyata.

Dalam pendidikan, misalnya, penelitian ini memungkinkan evaluasi program-program yang tidak dapat diuji dengan eksperimen murni karena alasan etis atau praktis nantasia & Rindrayani (2023). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuasi- eksperimental memberikan alternatif yang relevan bagi peneliti ketika penugasan tidak memungkinkan untuk dilakukan. Meskipun memiliki keterbatasan dalam hal kontrol terhadap variabel luar, metode ini tetap mampu memberikan gambaran yang cukup kuat mengenai hubungan sebab-akibat, terutama dalam konteks penelitian sosial atau kebijakan yang melibatkan kondisi nyata di lapangan.

Adapun desain *desain Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Rancangan Eksperimen Penelitian

Kelompok	Pre-test	Treatmen/perlakuan	Pos-Test
Ekperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Sumber: Inti Alfasanah (2024)

Keterangan:

O₁ = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Treatment/Perlakuan

O₂ = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Menteng yang berlokasi di Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, khususnya pada kelas V yang menjadi subjek penelitian. Selain itu, sekolah ini memiliki jumlah peserta didik yang memadai serta mendukung penggunaan media pembelajaran, seperti media diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem.

3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian**3.3.1 Populasi**

Populasi adalah jumlah keseluruhan objek atau individu sebagai acuan yang diteliti peneliti. Populasi mengacu pada semua orang, benda, peristiwa, atau segala hal lain yang memiliki karakteristik tertentu yang akan diteliti oleh peneliti. Populasi yang besar contohnya seluruh siswa madrasah tsanawiyah di suatu kabupaten, sedangkan populasi yang lebih kecil bisa saja hanya satu kelas saja Dewi (2023). Sebab populasi itu penting dan dari sinilah peneliti akan mengumpulkan data. Dengan populasi yang jelas, peneliti bisa membayangkan siapa atau apa yang akan menjadi sumber data. Dengan informasi ini, maka peneliti bisa merumuskan arah penelitian, bagaimana cara mendatanya, serta diharapkan hasilnya seperti apa agar sesuai tujuan dan kebutuhan. Menurut Mardhiyah (2025) populasi adalah kelompok individu yang memiliki karakteristik yang sama dan menjadi fokus dalam suatu penelitian.

3.3.1.2 Populasi Terbatas

Populasi terbatas adalah populasi yang jumlah anggotanya diketahui secara pasti dan dapat dihitung. Dalam penelitian ini, populasi terbatas berjumlah 53 peserta didik kelas V SD, yang terdiri atas 25 peserta didik kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 28 peserta didik kelas VB sebagai kelas kontrol..

3.3.1.3 Populasi Tak Terbatas

Populasi takterbatas adalah jumlahnya tidak bisa di tentukan dengan pasti karena sumber datanya sangat luas. dimana populasinya tidak bisa di hitung dengan pasti.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan populasi terbatas karena penelitian difokuskan hanya pada siswa kelas V SDN 1 Menteng, yaitu kelas 5A dan 5B. Pemilihan populasi terbatas ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian untuk memperoleh data yang relevan dan representatif dari kedua kelas tersebut.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 55 siswa.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah siswa	Keterangan
1	Kelas V-A	25	Kelas Eksperimen
2	Kelas V-B	28	Kelas kontrol
Total		53	Orang

Sumber Data: Wali Kelas V SDN 1 Menteng

3.4 Defenisi Oprasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan mengenai suatu variabel penelitian yang dirumuskan secara jelas, spesifik, dan terukur sehingga dapat diamati dan diukur dalam kegiatan penelitian. Definisi ini menjelaskan bagaimana

suatu variabel didefinisikan secara praktis berdasarkan indikator-indikator yang dapat diukur dengan instrumen tertentu.

Definisi operasional variabel menurut Megasari (2022) adalah seperangkat lengkap petunjuk tentang apa yang harus diamati dalam mengukur atau menguji suatu variabel dalam pengujian kesempurnaan. Operasional variabel mampu menetapkan aturan dan prosedur bagi penulis dalam menjalankan penelitian agar pengumpulan data dan analisis lebih terarah, fokus, efisien, serta konsisten.

1. Media Diorama

Media diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi berbentuk miniatur yang menggambarkan suatu keadaan atau peristiwa secara nyata. Media ini digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan menarik. Dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem, media diorama dapat menampilkan miniatur lingkungan seperti hutan, sawah, sungai, atau pegunungan yang memperlihatkan komponen biotik dan abiotik beserta hubungan di antaranya.

Dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami materi ekosistem melalui tampilan visual yang nyata dan menarik.

2. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah skor atau

nilai mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang diperoleh peserta didik kelas V melalui tes tertulis berupa pretest dan posttest.

Dengan demikian, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS materi ekosistem peserta didik kelas V, sedangkan variabel bebasnya adalah media diorama.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono sebagaimana dikutip dalam Muliadi D & Setyawan J, (2023) menyatakan Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun situasi sosial yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti menyiapkan 30 butir soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban untuk dilakukan uji coba instrumen. Dalam menjawab soal, peserta didik hanya memilih salah satu jawaban yang tepat dan benar dari keempat alternatif jawaban yang telah disediakan.

Beberapa instrumen penilaian, yaitu lembar tes hasil belajar dan lembar wawancara peserta didik. tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Sementara itu, Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman, tanggapan, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran

1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pilihan Ganda

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Dilakukan Uji Instrumen

No	Aspek	Indikator	No Item Soal
1	Pengertian Rantai Makanan	• Menjelaskan pengertian rantai makanan • Mengidentifikasi konsep makan dan dimakan • Menyebutkan contoh rantai makanan sederhana • Menjelaskan tujuan rantai makanan dalam ekosistem	1,2,3,4,5
2	Komponen Rantai Makanan	• Mengidentifikasi produsen dalam ekosistem • Mengidentifikasi konsumen tingkat I, II, dan III • Mengidentifikasi dekomposer (pengurai) • Membedakan peran tiap komponen dalam rantai makanan	6,7,8,9,10
3	Alur dan Urutan Rantai Makanan	• Menentukan urutan rantai makanan yang benar • Mengidentifikasi arah aliran energi • Menyusun rantai makanan dari suatu ekosistem • Menentukan posisi makhluk hidup dalam rantai makanan	11,12,13,14,15,
4	Interaksi dan Keseimbangan Ekosistem	• Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan • Menganalisis akibat jika salah satu komponen hilang	16,17,18,19,20,20,21,22

		• Mengidentifikasi keterkaitan antar rantai makanan • Menjelaskan pentingnya keseimbangan ekosistem	
5	Dampak dan Penerapan Rantai Makanan	• Menganalisis dampak kerusakan lingkungan terhadap rantai makanan • Menjelaskan pengaruh aktivitas manusia terhadap ekosistem • Menentukan solusi menjaga keseimbangan rantai makanan • Membuat contoh rantai makanan dalam kehidupan sehari-hari	23,24,25,26,27,28,29,30

2. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Panduan Wawancara

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Media diorama membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami.		
2	Media diorama membantu menjelaskan hubungan antar komponen dalam ekosistem.		
3	Penggunaan media diorama membuat pembelajaran lebih menarik.		
4	Peserta didik menunjukkan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran menggunakan media diorama.		
5	Media diorama meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.		
6	Media diorama membantu peserta didik mengingat materi yang telah dipelajari.		
7	Penggunaan media diorama memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		
8	Media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan konkret.		
9	Peserta didik merasa senang belajar menggunakan media diorama.		
10	Media diorama layak digunakan kembali pada pembelajaran IPAS materi ekosistem.		

3.5.1 Uji Validasi Instrumen

Uji validasi instrumen adalah prosedur yang digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian (seperti tes atau lembar wawancara) mengukur apa yang seharusnya diukur secara tepat dan akurat. Tujuannya adalah memastikan data yang diperoleh dapat dijadikan dasar pengambilan kesimpulan yang valid.

Sebelum melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes terlebih dahulu dilakukan pengujian validasi pada instrumen. Hasil uji validitas ini akan memberikan informasi tentang sejauh mana setiap soal mampu mengukur kompetensi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan

3.5.1.1 Uji Validasi

Menurut Mardiani & Saleh (2021) validitas berhubungan dengan suatu perubah mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur peneliti terhadap isi sebenarnya yang diukur. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Sebelum melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes terlebih dahulu dilakukan pengujian validasi pada instrumen. Hasil uji validitas ini akan memberikan informasi tentang sejauh mana setiap soal mampu mengukur kompetensi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan Arikunto dalam Yusup (2018). Berikut adalah rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien kolerasi antar variabel
- X = Skor tiap siswa pada item tersebut
- Y = Skor total tiap siswa
- N = Jumlah total seluruh siswa

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen

No Soal	<i>Pearson Correlation</i> (R Hitung)	R Tabel	Kesimpulan
1	0,525	0,003	Valid
2	0,574	0,001	Valid
3	0,605	0,000	Valid
4	0,606	0,000	Valid
5	0,589	0,000	Valid
6	0,598	0,000	Valid
7	0,870	0,001	Valid
8	0,359	0,052	Tidak Valid
9	0,090	0,637	Tidak Valid
10	0,019	0,919	Tidak Valid
11	0,136	0,472	Tidak Valid
12	0,104	0,817	Tidak Valid
13	0,609	0,000	Valid
14	0,621	0,000	Valid
15	0,064	0,808	Tidak Valid
16	0,640	0,000	Valid
17	0,031	0,872	Tidak Valid
18	0,104	0,585	Tidak Valid
19	0,564	0,001	Valid
20	0,638	0,000	Valid
21	0,607	0,000	Valid
22	0,074	0,699	Tidak Valid
23	0,636	0,000	Valid
24	0,156	0,412	Tidak Valid
25	0,444	0,014	Tidak Valid
26	0,178	0,819	Tidak Valid
27	0,043	0,819	Tidak Valid
28	0,626	0,000	Valid
29	0,188	0,319	Tidak Valid
30	0,105	0,580	Tidak Valid
Jumlah			15 Valid

Validitas butir soal digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen sehingga layak digunakan dalam penelitian. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas dilakukan

terhadap 30 butir soal pilihan ganda yang telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh 15 butir soal yang dinyatakan valid dan 15 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid selanjutnya digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Soal-soal yang valid tetap mewakili setiap indikator yang telah ditetapkan, sehingga cakupan materi yang diukur tidak terpusat pada satu aspek saja. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dapat mengukur hasil belajar peserta didik secara lebih komprehensif dan sesuai dengan tujuan penelitian.

3.5.1.2 Uji Reliabilitas

Dalam konteks evaluasi pendidikan, reliabilitas dan validitas merupakan dua aspek penting yang menentukan kualitas instrumen yang digunakan. Menurut Arikunto dalam Ina Marthiani (2024) mengemukakan bahwa reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Dengan kata lain, alat ukur yang reliabel akan memberikan hasil yang sama setiap kali digunakan dalam situasi yang serupa. Untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini, digunakan rumus *Kuder* dan *Richardson* yang merupakan salah satu metode yang umum digunakan untuk mengukur konsistensi hasil butir soal. Berikut adalah rumusnya:

$$r^2 = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left[\frac{S^2 t - \sum pq}{S^2 t} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan
 p = Proporsi subjek yang menjawab butir dengan benar
 q = Proporsi subjek yang menjawab butir dengan salah
 $\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian p dan q
 n = Banyaknya peserta tes
 S_t = Standar deviasi dari skor tes

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	29	100.0
	Exculed	0	0
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
.909	30

Reliabilitas selalu berkaitan dengan konsisten dan stabilitas yang berarti pada intinya tentang kepercayaan suatu butir soal dalam mengukur kemampuan siswa. Reliabilitas soal dapat dilihat pada kolom *Cronbach's Alpha* pada output data yang diolah dengan bantuan SPSS.

Tabel 3.7 Koefisien Korelasi Uji Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria
0,00-0,20	Sangat rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Sedang
0,60-0,80	Tinggi
0,80-1,00	Sangat tinggi

Tabel 3.8 Hasil Perhitungan Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Koefisien Korelasi	Kriteria
0,909	0,80-1,00	Sangat Tinggi

Perhitungan koefisien reliabilitas menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) di atas menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas (0,909) berada diantara koefisien korelasi 0,80-1,00 yang berarti bahwa tingkat reliabilitasnya memiliki kriteri tinggi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil penelitian yang valid, perlu adanya sebuah teknik yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data. Teknik penumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan memperoleh dan mengumpulkan data dari penelitian yang akan diteliti.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan dua jenis teknik pengumpulan data, yaitu jenis teknik tes dan non-tes. Teknik non tes yang digunakan ialah wawancara dan teknik tes yang digunakan ialah tes tertulis berupa *pre-tes* dan *post-test* K. R. A. Putra (2022). Berikut ini teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

3.6.1 Teknik Non-Tes

3.6.1.1 Wawancara

Wawancara memiliki pengertian, yaitu salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung. Arti wawancara langsung ialah proses tanya jawab yang dilakukan

secara langsung antara pewawancara atau guru dengan orang yang diwawancarai atau peserta didik tanpa melalui perantara. Sementara wawancara tidak langsung yaitu proses tanya jawab antara pewawancara atau guru yang menanyakan sesuatu kepada peserta didik melalui perantara orang lain atau media dengan tidak menemui langsung kepada sumbernya Rima damayanti (2024). Peneliti melakukan wawancara pada masing-masing wali kelas dan beberapa peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Menteng yaitu. Pedoman wawancara yang digunakan beberapa indikator yang ditanyakan sesuai dengan penggunaan media diorama adapun kriteria peserta didik cukup beragam yaitu ada yang mudah memahami pembelajaran dan ada peserta didik yang kesulitan memahami pembelajaran.

3.6.2 Teknik Tes

Tes merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, terutama hasil belajar *kognitif* berkenaan dengan penguasaan bahan ajar sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Untuk memperoleh data dalam penelitian digunakan teknik tes.

3.6.2.1 Pilihan Ganda

Pilihan ganda adalah jenis tes tertulis di mana setiap soal disertai beberapa alternatif jawaban (biasanya 4–5), dan siswa diminta memilih satu jawaban yang paling tepat. Soal ini digunakan untuk mengukur penguasaan konsep, pemahaman materi, kemampuan analisis, dan penalaran peserta didik secara objektif.

Dalam penelitian ini, tes pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem dalam mata pelajaran IPAS. Tes ini menilai

kemampuan kognitif peserta didik, mulai dari pemahaman konsep hingga kemampuan menganalisis hubungan antar komponen ekosistem. Secara khusus, soal pilihan ganda mengukur sejauh mana peserta didik dapat mengenali dan membedakan komponen biotik dan abiotik, memahami definisi ekosistem, serta menganalisis interaksi antara produsen, konsumen, dan pengurai dalam suatu ekosistem. Selain itu, soal ini juga mengukur kemampuan peserta didik dalam berpikir logis untuk memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan perubahan komponen ekosistem. Dengan demikian, tes pilihan ganda berfungsi sebagai alat untuk menilai penguasaan materi dan kemampuan berpikir kognitif peserta didik secara objektif dan sistematis, sehingga dapat diketahui sejauh mana penggunaan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS.

Menurut Arikunto dalam S. Lestari (2022) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Jenis tes yang digunakan adalah tes objektif. Tes ini akan diberikan kepada peserta didik yang telah sesuai mempelajari suatu materi atau satu pokok bahasan yang sudah diberi perlakuan.

3.6.2.2 Pre-test

Tes ini lebih banyak diketahui dengan *pretest* pada tes ini lebih dikenal dengan istilah *pretest*. Dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Materi yang diberikan dalam *pretest* berkaitan dengan pokok bahasan yang akan diajarkan sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat

penguasaan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Tujuannya agar guru dapat mengetahui mana lebih baik dari hasil kedua tes tentang pemahaman siswa. Apabila siswa lebih memahami suatu materi setelah proses pembelajaran maka, program pengajaran dinilai berhasil Magdalena & Nurul Annisa (2021). Untuk mendapatkan data awal hasil belajar siswa SDN 1 Menteng kelas V-A dan V-B dengan jumlah peserta didik dalam setiap kelas adalah 27 dan 28 orang dan total jumlah peserta didik ya itu 55 orang, pada mata pelajaran IPAS materi Ekosistem, maka peserta didik akan diberikan tes awal atau *pre-test* secara tertulis sebanyak 15 butir soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban yang telah dianalisis dengan validitas dan reliabilitas.

3.6.2.3 Post-test

Untuk mendapatkan data akhir hasil belajar peserta didik setelah diberikan *treatmen* atau perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media diorama sedangkan untuk kelas kontrol berupa buku teks dan powerpoint. peneliti mengadakan tes akhir atau *Post-test* secara tertulis sebanyak 15 butir soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban yang telah dianalisis dengan validitas dan reliabilitas. Data hasil belajar peserta didik digunakan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan 1 kelas menggunakan media diorama dan 1 kelas menggunakan buku teks serta powerpoint.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Dalam metode ini penelitian dimulai dari fase statistik deskriptif dan ditindak lanjuti dengan analisis yang lebih spesifik untuk mendapatkan lebih

banyak wawasan. Melalui penelitian kuantitatif, memungkinkan untuk mengumpulkan sampai menganalisis sejumlah besar data. Secara umum, ada 2 jenis metode analisis data kuantitatif utama yaitu metode deskriptif dan inferensial Risnita (2024). Di mana deskriptif digunakan untuk menjelaskan fenomena tertentu dan inferensial untuk membuat prediksi. Dalam prosesnya, kedua metode tersebut saling berkaitan dan digunakan dalam menyajikan data statistik. Untuk lebih jelas, berikut penjelasan dari kedua metode teknik analisis data kuantitatif tersebut dan metode lain yang biasa digunakan:

3.7.1 Analisis Deskriptif

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan angka-angka. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang hanya menggambarkan isi suatu variabel dalam penelitian, tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian menggambarkan, mengkaji yang dan menjelaskan suatu fenomena dengan data (angka) apa adanya tanpa bermaksud menguji suatu hipotesis tertentu Masruroh & Rahmaningtyas, (2020). Dengan kata lain, statistik deskriptif hanya menggambarkan karakteristik utama dari data yang ada.

3.7.2 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik atau uji prasyarat merupakan serangkaian uji statistik yang dilakukan sebelum melakukan analisis uji hipotesis untuk memastikan bahwa data

yang digunakan memenuhi asumsi-asumsi dasar yang diperlukan dalam analisis statistik tertentu. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas uji homogenitas Purba (2021).

3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel dependen, dan independen, atau keduanya berdistribusi secara normal, mendekati normal Sapulette (2024). Uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro Wilk Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$) Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data dikatakan tidak normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 25 Bungai (2021).

Rumus Shapiro-Wilk adalah sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \sum_{i=1}^k a_i (x_{n-i+1} - x_i)^2$$

$$D = \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

D : berdasarkan rumus dibawah

a_i : koefisien tes Shapiro Wilk

X_{n-i+1} : angka ke n-i+1 pada data

x_i : angka ke i pada data

$\bar{x}$: rata-rata data

3.7.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan cara untuk mengetahui kesamaan varian. Uji ini sebagai syarat mutlak dalam melakukan uji statistic inferensial parametik, seperti uji beda (Independent sampel t test).

Rumus manual dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S^2 \text{ Besar}}{S^1 \text{ Kecil}}$$

Keterangan:

S : besar varian yang nilainya besar

S¹ : kecil varian yang nilainya kecil

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS, menurut Su (2023) Kriteria pengujian homogenitas, jika nilai p value Sig > 0.05 maka variansi setiap sampel sama (homogen). Jika nilai p value Sig. < 0.05 maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

3.7.2.3 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, maka digunakan Uji Independent Sample T-Test adalah uji statistik parametrik yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata (mean) antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan atau independen. Uji ini biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif yang melibatkan dua kelompok berbeda, seperti kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk membandingkan hasil belajar atau nilai tes. Independent Sample T-Test digunakan apabila data berbentuk numerik, berdistribusi normal, dan memiliki varians yang homogen. Dengan uji ini, peneliti dapat menentukan apakah perbedaan rata-rata antara kedua kelompok terjadi secara signifikan atau hanya karena kebetulan semata.

Rumus Uji Independent Sample T-Test adalah sebagai berikut.

$$T = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- t :Nilai t hitung
- $\bar{x}_1$:Rata-rata sampel 1
- $\bar{x}_2$:Rata-rata sampel 2
- n1 :Jumlah sampel 1
- n2 :Jumlah sampel 2
- S^1 :Simpangan baku sampel 1
- S^2 :Simpangan baku sampel 2

Pengambilan keputusan untuk Uji Independent Sample T-Test yaitu jika perhitungan nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh sig. (2-tailed) memiliki nilai Sig 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai Sig <0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam penelitian ini uji hipotesis peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 25 Maskhuliah (2025).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambar Umum Objek Pelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN 1 Menteng tahun pelajaran 2025/2026 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama pada materi ekosistem terhadap hasil belajar peserta didik. Fokus penelitian diarahkan pada proses pembelajaran IPAS khususnya materi ekosistem yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya.

Materi ekosistem merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPAS yang memerlukan pemahaman konsep secara konkret. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga mampu mengenali komponen biotik dan abiotik serta hubungan rantai makanan yang terdapat dalam suatu ekosistem. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih nyata dan mudah dipahami.

Media diorama dipilih sebagai media pembelajaran karena dapat menampilkan gambaran ekosistem dalam bentuk tiga dimensi yang menyerupai keadaan sebenarnya. Penggunaan media diorama diharapkan mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media ini juga dapat membantu peserta didik dalam memahami hubungan antar komponen ekosistem melalui pengamatan langsung terhadap objek yang disajikan.

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V karena pada jenjang tersebut peserta didik mulai mempelajari materi ekosistem secara lebih mendalam dalam mata pelajaran IPAS. Peserta didik kelas V juga berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga penggunaan media visual dan benda konkret sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran.

Dengan adanya penggunaan media diorama pada materi ekosistem, diharapkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 1 Menteng dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas media diorama sebagai salah satu media pembelajaran inovatif dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

4.2 Deskripsi Data

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS materi ekosistem pada peserta didik kelas V SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 4–21 Mei 2026 di dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan tanpa menggunakan media diorama, melainkan menggunakan buku teks dan PowerPoint sebagai sumber belajar. Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media diorama untuk membantu peserta didik memahami materi ekosistem, namun belum disertai kegiatan evaluasi. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga pembelajaran kembali menggunakan media diorama dan

diakhiri dengan pelaksanaan evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Sementara itu, kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan metode yang biasa digunakan oleh guru tanpa menggunakan media diorama.

Data penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest menggunakan 15 soal pilihan ganda. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat 21 peserta didik mengalami peningkatan nilai, sedangkan 4 peserta didik memperoleh nilai yang tetap antara pretest dan posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol terdapat 17 peserta didik mengalami perubahan nilai dan 11 peserta didik memperoleh nilai yang tetap. Secara umum, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan media diorama. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V pada materi ekosistem. Perubahan hasil belajar peserta didik berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel di bawah dengan keterangan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan pada nilai.

Tabel 4.1 Perubahan Nilai Kelas V A Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posttest	Peningkatan	Keterangan
1	Adeline Christy	46,66	93,33	46,67 poin	Berubah
2	Aisyah Nur Rafajriati	60	86,66	26,66 poin	Berubah
3	Alisa Marsela	73,33	86,66	13,33 poin	Berubah
4	Anindya Fadhilah Fatin.	66,66	93,33	26,67 poin	Berubah
5	Anya Rosalin	46,66	100	53,34 poin	Berubah
6	Arjuna Pratama Hasbey	73,33	100	26,67 poin	Berubah
7	Aulia RAHMAN	40	86,66	46,66 poin	Berubah
8	Bastian Ari Lelosintano	33,33	73,33	40 poin	Berubah
9	Calista Bevery Jaqueline	46,66	86,66	40 poin	Berubah
10	Demy Raditya	80	80	0 poin	Tetap
11	Fadli Saputra	53,33	86,66	33,33 poin	Berubah
12	Faeyza Noor Hibatulloh	66,66	93,33	26,67 poin	Berubah
13	Felycia Yusintha	60	100	40 poin	Berubah
14	Firanti Ningsih	33,33	66,66	33,33 poin	Berubah
15	Gabriel Gavrila	60	93,33	33,33 poin	Berubah
16	Gita Sri Manuela	53,33	86,66	33,33 poin	Berubah
17	Glory Christina Putri	66,66	100	33,33 poin	Berubah
18	Jeslyn Alice Octavia	46,66	93,33	46,67 poin	Berubah
19	Keinara Acelin	80	80	0 poin	Tetap
20	Luthfia Dewina	73,33	100	26,67 poin	Berubah

21	May Kayla Carolyn	80	80	0 poin	Tetap
22	Rajiah	66,66	86,66	20 poin	Berubah
23	Redi Kalawa	80	80	0 poin	Tetap
24	Yohanes Pemberi Manto	73,33	100	26,67 poin	Berubah
25	Yusup Ardiansyah	60	100	40 poin	Berubah

Tabel 4.2 Perubahan Nilai Kelas V B (Kelas Kontrol)

No	Nama	Pretest	Posttest	Peningkatan	Keterangan
1.	Abi Darmawan	60	66,66	6,66 poin	Berubah
2.	Adriel Gracio P.L.	80	86,66	6,66 poin	Berubah
3.	Afisyah Humaira P.	73,33	73,33	0 poin	Tetap
4.	Annisa Putri	60	80	20 poin	Berubah
5.	Arfiah Ariffatun N	53,33	73,33	20 poin	Berubah
6.	Ayna Talita Zahran	73,33	73,33	0 poin	Tetap
7.	Chesya Olivia Y.U. D.	66,66	66,66	0 poin	Tetap
8.	Daniel Ryan M.L.	60	73,33	13,33 poin	Berubah
9.	Evanna De O.P.	73,33	73,33	0 poin	Tetap
10.	Evan prayoga A	86,66	93,33	6,67 poin	Berubah
11.	Febyansyah Efendy	53,33	80	26,67 poin	Berubah
12.	Gabrielta Laura M	73,33	73,33	0 poin	Tetap
13.	Gilang Pratama S.	60	80	20 poin	Berubah
14.	Graciano Julian T.	73,33	80	13,34 poin	Berubah
15.	Heilbram Harun A.	86,66	86,66	0 poin	Tetap
16.	Joana Tirzha Putri	66,66	66,66	0 poin	Tetap
17.	Joshua Adelio P	73,33	100	26,67 poin	Berubah

18.	M. Aditya Pratama	46,66	93,33	0 poin	Berubah
19.	Muh. Alfatih	53,33	80	20 poin	Berubah
20.	Muh. Raffa R.I	80	80	0 poin	Tetap
21.	Natasya Salsabila	80	100	20 poin	Berubah
22.	Naura Sabila	66,66	73,33	6,67 poin	Berubah
23.	Samuel Jonathan P.	73,33	73,33	0 poin	Tetap
24.	Satria Argadhani L	66,66	66,66	0 poin	Tetap
25.	Seto Adi Jayakusuma	53,33	93,33	40 poin	Berubah
26.	Valentine Brigita B.	66,66	80	26,67 poin	Berubah
27.	Silvester Friendino M	86,66	86,66	0 poin	Tetap
28.	Dhili Muhammad Hafiz	46,66	66,66	20 poin	Berubah

4.2.1 Data Hasil Pretest

Kegiatan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi ekosistem sebelum proses pembelajaran diberikan. Hasil pretest digunakan sebagai data awal yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan, sedangkan posttest diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Instrumen tes yang digunakan berupa 15 soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban, dimana setiap jawaban benar diberi skor sesuai ketentuan penilaian yang digunakan peneliti.

Pelaksanaan *pretest* pada kelas kontrol dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Mei 2026, sedangkan *pretest* pada kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 13

Mei 2026. Pretest diberikan kepada seluruh peserta didik yang menjadi sampel penelitian untuk mengetahui kemampuan awal mereka sebelum mengikuti proses membandingkan kemampuan awal peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran.

4.2.1.1 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Hasil *pretest* yang dilakukan sebelum penggunaan media diorama pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS materi ekosistem memiliki nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 33,33. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih beragam. Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 57,33 nilai tengah (median) sebesar 60,00 dan nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 60,00 Adapun nilai standar deviasi sebesar 13,19, Adapun rata-rata hasil pretest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

keterangan	Pretest
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	33,33
Mean	57,33
Median	60
Modus	60
Standar Deviasi	13,19

4.3.1.2 Sebaran Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

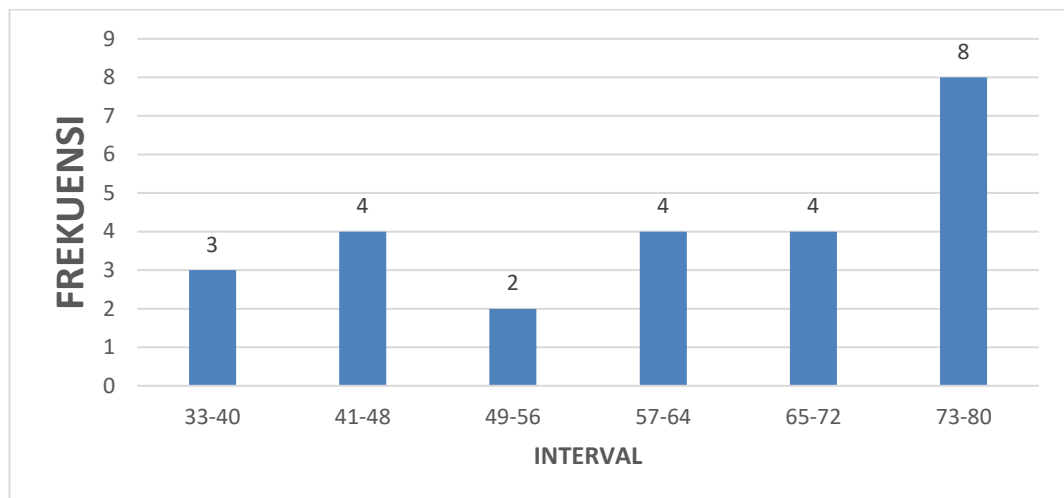
Berdasarkan hasil nilai pretest kelas eksperimen maka dapat dilihat sebaran frekuensinya di bawah ini.

Tabel 4.4 Sebaran Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	33 - 40	3	12%
2	41 – 48	4	16%
3	49 - 56	2	8%
4	57 – 64	4	16%
5	65 – 72	4	16%
6	73 – 80	8	32%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi, diketahui bahwa frekuensi terbesar berada pada interval 73–80, yaitu sebanyak 8 peserta didik atau 32%. Selanjutnya, pada interval 41–48, 57–64, dan 65–72 masing-masing terdapat 4 peserta didik atau 16%. Adapun pada interval 33–40 terdapat 3 peserta didik atau 12%, sedangkan frekuensi paling sedikit berada pada interval 49–56, yaitu sebanyak 2 peserta didik atau 8%.

Secara keseluruhan, hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum penggunaan media diorama masih bervariasi. Meskipun terdapat beberapa peserta didik yang telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, seperti media diorama, untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi ekosistem sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Dari tabel tersebut, data hasil pretest kelas eksperimen dapat disajikan dalam bentuk grafik distribusi frekuensi.



Gambar 2. Grafik *Pretest* Kelas Eksperimen

4.2.2.1 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Hasil *pretest* pada kelas kontrol diperoleh skor hasil belajar IPAS materi ekosistem khususnya rantai makanan dengan nilai tertinggi sebesar 86,66 dan nilai terendah sebesar 46,66. Adapun nilai rata-rata (mean) sebesar 67,61, nilai tengah (median) sebesar 66,66, dan nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 73,33, adapun nilai standar deviasi 11,71. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas kontrol masih cukup beragam. Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

keterangan	Pretest
Nilai Maksimum	86,66
Nilai Minimum	46,66
Mean	67,61
Median	66,66
Modus	73,33
Standar Deviasi	11,71

4.3.2.2 Sebaran Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil nilai pretest kelas kontrol maka dapat dilihat sebaran frekuensinya di bawah ini:

Tabel 4.6 Sebaran Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

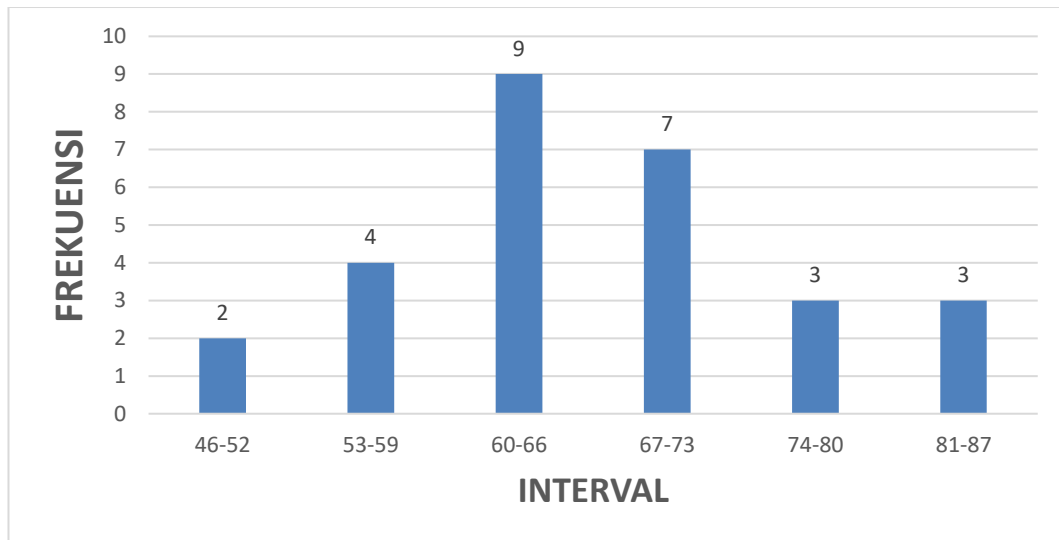
No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	46-52	2	7,14%
2	53-59	4	14,29%
3	60-66	9	32,14%
4	67-73	7	25%
5	74-80	3	10,71%
6	81-87	3	10,71%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa frekuensi terbesar untuk nilai pretest kelas kontrol berada pada interval 60–66 dengan jumlah 9 peserta didik atau sebesar 32,14%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh hasil belajar pada kategori sedang sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

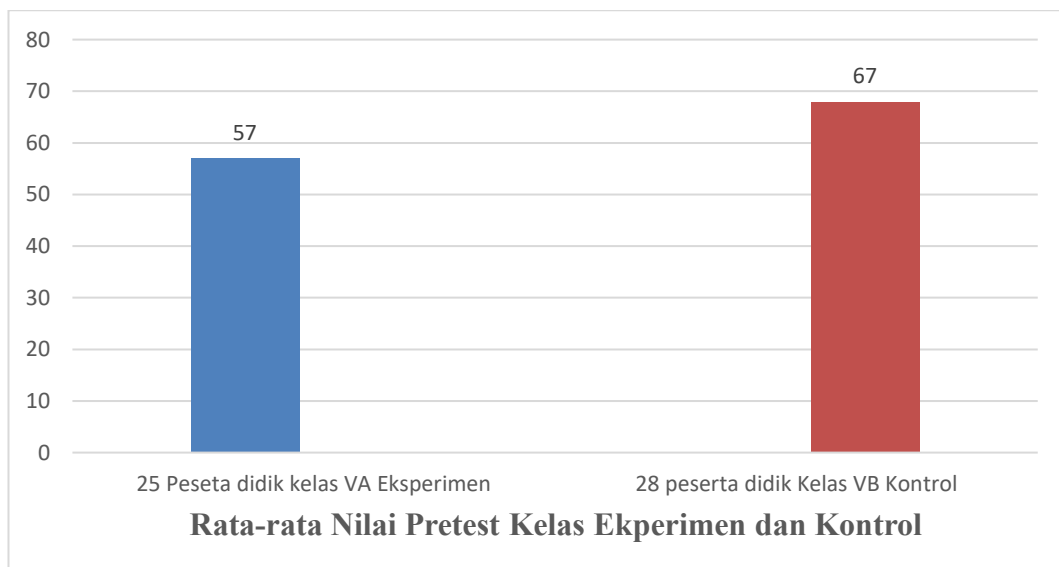
Selanjutnya, pada interval 67–73 terdapat 7 peserta didik atau sebesar 25,00%. Interval 53–59 memiliki frekuensi sebanyak 4 peserta didik atau sebesar 14,29%. Pada interval 74–80 dan 81–87 masing-masing terdapat 3 peserta didik atau sebesar 10,71%. Adapun interval 46–52 memiliki frekuensi paling sedikit yaitu 2 peserta didik atau sebesar 7,14%.

Secara keseluruhan, hasil pretest peserta didik pada kelas kontrol menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik berada pada kategori cukup baik. Hal ini terlihat dari sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada interval menengah, yaitu 60–66 dan 67–73. Namun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik

yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 sehingga diperlukan proses pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Dari tabel tersebut, data hasil pretest kelas kontrol dapat disajikan dalam bentuk grafik distribusi frekuensi.



Gambar 2. Grafik *Pretest* Kelas Kontrol



Gambar 3. Grafik Nilai Rata-rata *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

4.2.3 Data Hasil Posttest

Setelah diperoleh nilai pretest, selanjutnya kelas *eksperimen* dan kelas *kontrol* diberikan perlakuan sesuai dengan rancangan penelitian yang telah ditetapkan. Kelas *eksperimen* diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media diorama ekosistem, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran menggunakan buku teks dan powerpoint. Proses pembelajaran pada kelas V B sebagai kelas kontrol dilaksanakan pada 18-19 Mei 2026, sedangkan pada kelas V A sebagai eksperimen dilaksanakan pada 20–21 Mei 2026.

Pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Hasil *posttest* tersebut kemudian digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media diorama ekosistem terhadap hasil belajar peserta didik.

4.2.3.1 Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Hasil posttest yang dilakukan setelah penggunaan media diorama pada kelas eksperimen diperoleh skor hasil belajar IPAS materi ekosistem dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 66,66. Adapun rata-rata hasil posttest peserta didik sebesar 89,86, dengan median 93,33 dan modus 86,66 dan 100. Sedangkan standar deviasi yang diperoleh sebesar 9,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dengan sebagian besar peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70.

Tabel 4.7 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

keterangan	Posttest
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	66,66
Mean	89,86
Median	93,33
Modus	86,66
Standar Deviasi	9,05

4.2.3.2 Sebaran Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil nilai *Posttest* kelas eksperimen maka dapat dilihat sebaran frekuensinya di bawah ini:

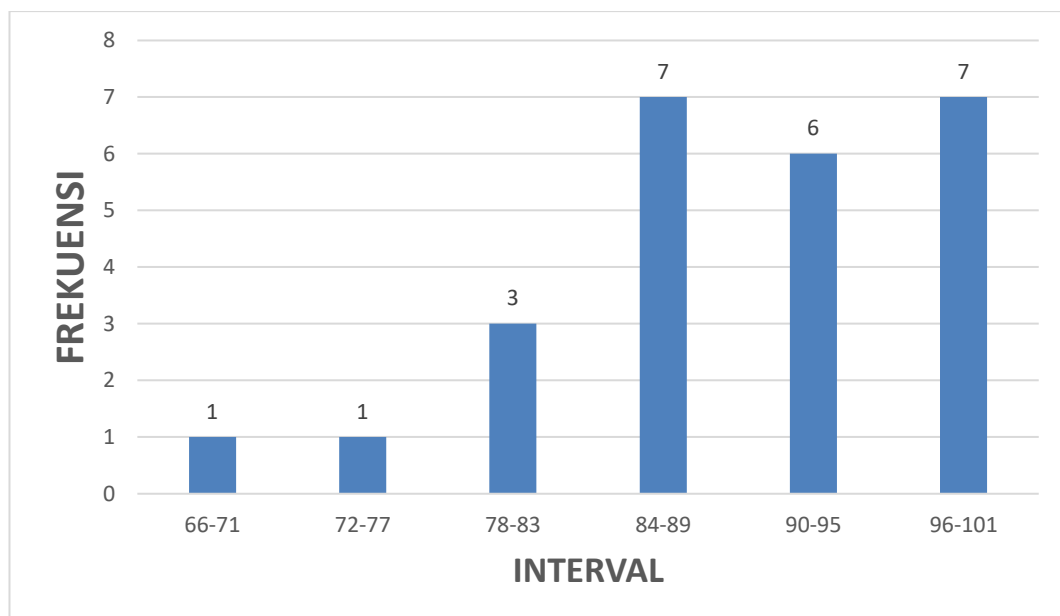
Tabel 4.8 Sebaran Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	66-71	1	4%
2	72-77	1	4%
3	78-83	3	12%
4	84-89	7	28%
5	90-95	6	24%
6	96-101	7	28%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *posttest* kelas eksperimen, frekuensi terbesar berada pada interval 84–89 dan 96–101, masing-masing sebanyak 7 peserta didik atau sebesar 28%. Selanjutnya, interval 90–95 memiliki frekuensi sebanyak 6 peserta didik atau sebesar 24%. Pada interval 78–83 terdapat 3 peserta didik atau sebesar 12%, sedangkan interval 66–71 dan 72–77 masing-masing memiliki frekuensi sebanyak 1 peserta didik atau sebesar 4%. Hasil distribusi frekuensi tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada kategori tinggi hingga

sangat tinggi, yaitu pada interval 84–89, 90–95, dan 96–101 dengan jumlah keseluruhan 20 peserta didik atau 80% dari total peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari dominannya perolehan nilai pada kategori tinggi dan sangat tinggi setelah pembelajaran menggunakan media diorama. Dari tabel di atas, data hasil posttest kelas eksperimen dapat disajikan dalam bentuk grafik distribusi frekuensi.



Gambar 4. Grafik *Posttest* Kelas Eksperimen

4.2.4.1 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil posttest kelas kontrol diperoleh nilai maksimum sebesar 100 dan nilai minimum sebesar 66,66. Adapun rata-rata hasil posttest peserta didik sebesar 79,25 dengan median 80 dan modus 73,33. Sedangkan standar deviasi yang

diperoleh sebesar 9,96 Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol berada pada kategori cukup baik dengan penyebaran data yang relatif sedang.

Tabel 4.9 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

keterangan	Posttest
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	66,66
Mean	79,25
Median	80
Modus	73,33
Standar Deviasi	9,96

4.3.4.2 Sebaran Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil nilai *Posttest* kelas kontrol maka dapat dilihat sebaran frekuensinya di bawah ini:

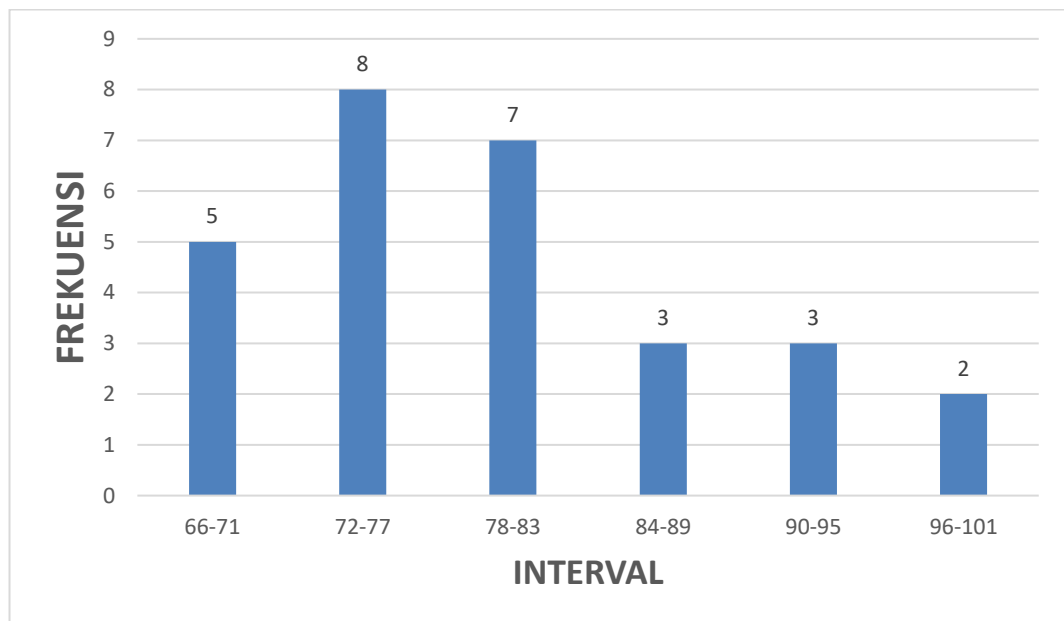
Tabel 4.10 Sebaran Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	66-71	5	17,86%
2	72-77	8	28,57%
3	78-83	7	25%
4	84-89	3	10,71%
5	90-95	3	10,71%
6	96-101	2	7,15%
Jumlah		28	100%

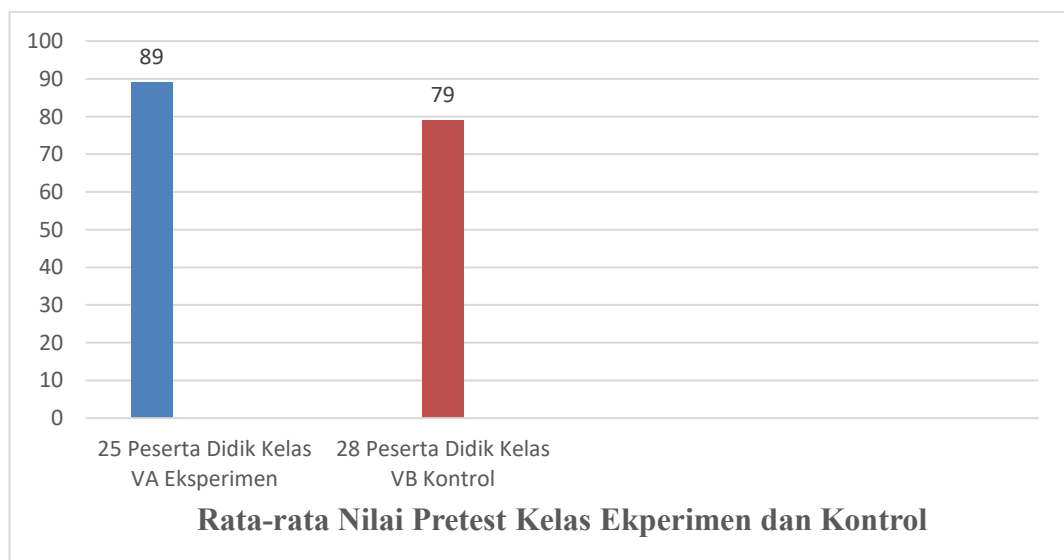
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa frekuensi terbesar untuk nilai *posttest* kelas eksperimen berada pada interval 72–77 dengan jumlah frekuensi sebanyak 8 peserta didik atau sebesar 28,57%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama dan sebagian besar telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70.

Selanjutnya, nilai posttest peserta didik pada interval 78–83 memiliki frekuensi sebanyak 7 peserta didik atau sebesar 25,00%. Kemudian pada interval 66–71 diperoleh frekuensi sebanyak 5 peserta didik atau sebesar 17,86%. Adapun interval 84–89 dan 90–95 masing-masing memiliki frekuensi sebanyak 3 peserta didik atau sebesar 10,71%. Sementara itu, interval 96–101 memiliki frekuensi sebanyak 2 peserta didik atau sebesar 7,15%.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada interval 72–77 dan 78–83, yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik berada pada kategori baik. Selain itu, terdapat peserta didik yang memperoleh nilai hingga mencapai 100, yang menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol, penyebaran nilai pada kelas eksperimen cenderung berada pada interval yang lebih tinggi dan terdapat peserta didik yang mencapai kategori nilai sangat tinggi. Dari tabel di atas, data hasil posttest kelas eksperimen dapat disajikan dalam bentuk grafik distribusi frekuensi. Dari tabel di atas, data hasil posttest kelas kontrol dapat disajikan dalam bentuk grafik distribusi frekuensi.



Gambar 5. Grafik *Posttest* Kelas Kontrol



Gambar 3. Grafik Nilai Rata-rata *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

4.2.5 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa peserta didik kelas VA setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media diorama ekosistem pada materi

rantai makanan. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media diorama ekosistem. Peserta didik menyatakan bahwa media diorama membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena materi dapat dipelajari melalui pengamatan secara langsung. Bentuk media yang menyerupai kondisi ekosistem nyata membantu peserta didik memahami materi rantai makanan dengan lebih mudah.

Salah satu peserta didik menyampaikan bahwa, "*Belajar menggunakan diorama lebih menyenangkan karena saya bisa melihat langsung bentuk ekosistem dan urutan rantai makanannya.*" Peserta didik lainnya juga mengungkapkan bahwa, "*Saya lebih mudah memahami materi karena bisa melihat dan menyusun sendiri gambar hewan dan tumbuhan sesuai rantai makanan.*"

Peserta didik juga mengungkapkan bahwa penggunaan media diorama memudahkan mereka dalam mengenali komponen-komponen yang terdapat dalam suatu ekosistem, seperti produsen, konsumen, dan pengurai. Melalui media tersebut, peserta didik dapat melihat hubungan antarmakhluk hidup dalam rantai makanan secara lebih konkret sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan media melalui kegiatan penyusunan komponen-komponen ekosistem sesuai urutan rantai makanan yang benar. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam menentukan hubungan antarorganisme yang

terdapat dalam ekosistem. Interaksi langsung dengan media juga membantu peserta didik mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik.

Beberapa peserta didik menyampaikan bahwa kegiatan menyusun komponen rantai makanan pada media diorama memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media diorama ekosistem pada materi rantai makanan memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik. Media diorama mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan interaktif serta membantu peserta didik memahami konsep rantai makanan secara lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan hasil posttest yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran.

4.3 Uji Asumsi Klasik

Dalam melakukan analisis data kuantitatif seringkali menggunakan uji persyaratan analisis yang juga sering disebut dengan istilah uji asumsi klasik. Uji persyaratan analisis diperlukan untuk mendasari tingkat kepercayaan pengambilan kesimpulan, artinya teknik analisis dapat diterapkan apabila asumsi yang melandasi kegunaannya terpenuhi. Pada penelitian ini uji asumsi dimaksudkan untuk mengetahui normalitas sebaran data dan homogenitas varian sebagai persyaratan digunakannya teknik analisis uji-t.

4.3.1 Uji Normalitas

Pengujian uji normalitas dilakukan terhadap dua data yaitu data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari variabel penelitian yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi secara normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal bila memenuhi kriteria nilai $\text{sig} > 0,05$. Uji normalitas akan dihitung pada penelitian ini dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Test atau Shapiro Wilk pada aplikasi IBM Statistic SPSS for Windows 25 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Pretest Ekperimen	.140	25	.200 [*]	.963	25	.484
	Posttest Ekperimen	.140	25	.200 [*]	.963	25	.484
	Pretest Kontrol	.143	28	.150	.961	28	.377
	Posttest kontrol	.151	28	.102	.928	28	.056

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel diketahui bahwa data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, baik pada pretest maupun posttest, memiliki nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari $>0,05$. Pada kelas eksperimen, hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,484 untuk data pretest dan 0,484 untuk data posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,377 untuk data pretest dan 0,056 untuk data posttest. Selain itu, hasil uji Kolmogorov-Smirnov juga menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,200 untuk pretest eksperimen, 0,200 untuk

posttest eksperimen, 0,150 untuk pretest kontrol, dan 0,102 untuk posttest kontrol. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas taraf signifikansi $>0,05$.

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji normalitas, jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian, baik *prettest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka analisis data dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

4.3.2 Uji Homogenitas

Sebelum dilakukan uji independent sample test pada kedua kelompok penelitian, maka ada syarat yang akan dilakukan yaitu mencari nilai homogenitas. Uji homogenitas merupakan pengujian asumsi dengan tujuan untuk membuktikan data yang di gabung berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya (varian). Pengujian ini sebagai uji persyaratan berikutnya sebelum penggunaan teknik analisis. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberi keyakinan apakah varian variabel terikat pada setiap skor variabel bebas bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas juga dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok siswa berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance* pada aplikasi IBM Statistic SPSS for Windows 25. Data hasil perhitungan uji homogenitas kedua kelompok sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS Peserta Didik	Based on Mean	.130	1	51	.720
	Based on Median	.139	1	51	.711
	Based on Median and with adjusted df	.139	1	50.839	.711
	Based on trimmed mean	.158	1	51	.693

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada tabel, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan rata-rata (Based on Mean) sebesar 0,720. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,720 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas sebagai salah satu prasyarat dalam pelaksanaan uji Independent Sample t-Test telah terpenuhi.

4.3.3 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25.

Tabel 4.2 Uji Hipotesis

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar IPAS Peserta Didik	Hasil Belajar Kelas VA Eksperimen	25	89.8636	9.05263	1.81053
	Hasil Belajar Kelas VB Kontrol	28	79.2589	9.96116	1.88248

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower Upper
Hasil Belajar IPAS Peserta Didik	Equal variances assumed	.130	.720	4.038	51				
	Equal variances not assumed			4.060	50.980	.000	10.60467	2.61185	5.36112 15.84822

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai *Levene's Test* sebesar 0,720. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,720 > 0,05$), maka data dinyatakan homogen sehingga pengambilan keputusan menggunakan baris *Equal Variances Assumed*.

Hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,038 dengan derajat kebebasan (df) 51 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,007. Karena nilai absolut t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($4,038 > 2,007$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 89,86, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 79,26. Selisih rata-rata kedua kelas sebesar 10,60 poin, yang menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media diorama memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS materi ekosistem pada peserta didik kelas V SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026. Media diorama mampu menyajikan konsep ekosistem dalam bentuk visual tiga dimensi yang konkret sehingga memudahkan peserta didik memahami hubungan antara komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem. Selain itu, penggunaan media diorama dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi, dan keaktifan peserta didik

selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media diorama.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas V SDN 1 Menteng, diperoleh informasi bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPAS yang ditetapkan sekolah adalah 70. Namun, sebelum penelitian dilaksanakan masih terdapat peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM, khususnya pada materi ekosistem. Pada kelas VA terdapat 8 peserta didik yang telah mencapai KKM, sedangkan 17 peserta didik masih memperoleh nilai di bawah KKM. Sementara itu, pada kelas VB terdapat 13 peserta didik yang telah mencapai KKM, sedangkan 15 peserta didik lainnya belum mencapai KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Menteng, diketahui bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VA dan VB pada materi ekosistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 57,33, kemudian meningkat menjadi 89,86 pada saat posttest. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 32,53 poin setelah penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata nilai posttest hanya mencapai 79,25. Selisih rata-rata posttest antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10,61 poin, yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media diorama memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, tidak seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai. Pada kelas eksperimen terdapat 4 peserta didik yang memperoleh nilai posttest sama dengan nilai pretest, sedangkan pada kelas kontrol terdapat 9 peserta didik yang nilai pretest dan posttest tidak mengalami perubahan. Walaupun masih terdapat beberapa peserta didik yang nilainya tetap, secara keseluruhan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama tetap memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar sebagian besar peserta didik.

Keberhasilan penggunaan media diorama juga dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,038 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang belajar menggunakan media diorama dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan kata lain, media diorama terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V pada materi ekosistem.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media diorama mampu menyajikan materi ekosistem dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik. Pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat secara langsung gambaran ekosistem dalam bentuk tiga dimensi. Melalui media tersebut, peserta didik dapat mengamati komponen biotik dan abiotik, hubungan antar makhluk hidup, serta proses rantai makanan yang terdapat dalam suatu ekosistem. Kondisi ini membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media diorama juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA dan VB, sebelum penggunaan media diorama pembelajaran cenderung dilakukan menggunakan metode ceramah, buku paket, dan PowerPoint sehingga beberapa peserta didik terlihat kurang fokus serta kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah penggunaan media diorama, peserta didik menjadi lebih antusias, aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran sampai selesai. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih cepat memahami materi ekosistem dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media diorama. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa media diorama membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat melihat secara langsung bentuk ekosistem dan menyusun komponen rantai makanan. Peserta didik merasa lebih mudah

memahami materi karena dapat belajar melalui pengamatan langsung, bukan hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan guru. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi untuk belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syifa Nasirotn dan Faruk Haroky (2025) yang berjudul *Pengaruh Media Diorama terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan. Media diorama membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual tiga dimensi yang menarik. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media diorama sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada jenjang sekolah dasar.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Dewi Nur Afifah dan Aan Widiyono (2022) yang berjudul *Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 44 pada saat pretest menjadi 81 pada saat posttest setelah menggunakan media diorama. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media diorama mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah karena memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menarik. Temuan tersebut memperkuat hasil

penelitian ini bahwa media diorama dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil tes, hasil wawancara, dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem. Media diorama mampu meningkatkan perhatian, minat, motivasi, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengalami peningkatan nilai, yaitu 7 peserta didik pada kelas eksperimen dan 9 peserta didik pada kelas kontrol, secara keseluruhan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Oleh karena itu, media diorama dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 57,33 dan meningkat menjadi 89,86 pada posttest. Sementara itu, rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 79,25. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,720 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 4,038 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,007, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama pada materi ekosistem berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026. Media diorama mampu membantu peserta didik memahami konsep ekosistem secara lebih konkret, meningkatkan minat dan keaktifan belajar, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media diorama direkomendasikan untuk diterapkan pada materi IPAS maupun materi lain yang bersifat abstrak guna meningkatkan pemahaman konsep serta kualitas hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media diorama pada materi ekosistem terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SDN 1

Menteng Tahun Pelajaran 2025/2026, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media diorama dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi konkret. Selain itu, guru diharapkan dapat mengombinasikan media diorama dengan model pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, berani bertanya, berdiskusi, serta memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan guru dengan sebaik-baiknya. Sikap aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi akan membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam pengembangan dan penyediaan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana, pelatihan, maupun kesempatan bagi guru untuk mengembangkan

media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik pada materi, jenjang pendidikan, maupun variabel yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh media diorama terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau keaktifan peserta didik, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan.

Dengan adanya berbagai saran tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi pihak-pihak yang berkepentingan dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Adha, J. M., Aryani, Z., Ardi, S. R., & Afrimon. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3 no 1, 325–331.
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2023). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. (2025). Systematic Literature Review : Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Sekolah Dasar seharusnya dirancang sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa , dengan implementasi. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4, 563–576.
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>
- Dakhi, A. S., & Selatan, N. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. 8(2), 468–470.
- Dasar, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 528–533.
- Dewi, I., Khotimah, H., Nasution, R., Zulpan, Hariyati, T., & Rusli, A. (2023). Teori populasi dan pengambilan sampel. *Jurnal Literasiologi*, 14(2), 1–9.
- Di, M., Negeri, S. D., & Kecamatan, S. (2020). *Sri Sulastri*. 3(September).
- Education, E., Guru, P., Dasar, S., Raya, U. T., & Belajar, H. (2025). *Jurnal basicedu*. 9(5), 1759–1768.
- Emilia Maulidatul Hasnah, Nauva Awiddatul Kholidah, & Muhammad Suwignyo Prayogo. (2024). Pengembangan Media Diorama Ekosistem Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mi Darul Falah Ajung Jember Nauva Awiddatul Kholidah Muhammad Suwignyo Prayogo. *Al-Ashr*, 9(1), 49–59.
- Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2477–2143.

- Gustiningrum Naelendra, F., & Azizah, S. (2024). *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning Metode Eksperimen IPAS SD*. 2(3), 459–470.
- Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 64–73. <https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93>
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Hastiwi, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75334>
- Ina Marthiani. (2024). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Biologi. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 351–356. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i2.727>
- Inti Alfasanah, A., Hayati, M., & Jono, J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Sugesti Imajinasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Huda Sukaraja. *BIDUK: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 134–144. <https://doi.org/10.30599/biduk.v2i1.798>
- Ismaya, R., Salshabila, S., Ariyani, I. D., & Digital, M. P. (2024). *MEDIA DIGITAL*. 7, 13779–13785.
- Isnaini, K. Y., Dewi, N. S., & Hasanah, N. (2025). Manfaat Simbiosis Mutualisme Terhadap Keanekaragaman Ekosistem Hutan. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(5), 1011–1017.
- Julia, A. Y. U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd / Mi The Influence of Diorama Utilization on Students ' Understanding of Science Subject at 4 th Grade on Elementary School. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 139–154.
- Karenina, M., Urrohma, S., & Fazira, E. (2025). Pengembangan Media Diorama pada Materi Keragaman Budaya dalam Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 426–428.

- Lestari, R., Brahmana, E. M., & Safitri, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa pada Materi Ekosistem di Kelas X SMAN 1 Tambusai. *Journal of Biology, Chemistry, Mathematics and Physics Education*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.61761/biochamp.1.1.1-8>
- Lestari, S. (2022). *ي. م ل ع ة م*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Siswa Kelas X pada Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika*, 2(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mai Sri Lena, Sartono Sartono, Tiara Emilia, & Sania Khairanis. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 41–47. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.175>
- Mardhiyah Mardhiyah, Nur Afni Dinilhaq, Yona Amelia, Adelia Arini, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208–218. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670>
- Mardiani, Saleh, H. (2021). Analisis Faktor-Faktor pada Perawat dalam Penjagaan Safety. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Maskhuliah, P., Vidiyanti, V. A., Putri, A. D. J. M., Wailusu, M., Zulfadli, & Supraman, S. (2025). Hipotesis Penelitian Dalam Statistik Manajemen Pendidikan: Konsep, Jenis, dan Prosedur Pengujian. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(8), 425–433.
- Masruroh, N., & Rahmaningtyas, W. (2020). Economic Education Analysis Journal, Economic education analysis journal. *Economic Education Analysis Journal*, 9(3), 831–843.
- Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada

- Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301.
- Megasari, C. L. B. S. (2022). Pengaruh Design Interior Dan Kualitas Pelayanan Terhadap. *Open Journal Systems*, 17(1978), 795–802. file:///C:/Users/Rizky Aditya F/Downloads/1.+Jurnal+Pengaruh+Desain+Interior+dan+Kualitas-sudah+bayar-cesaria+mbi.pdf
- Muliadi D, & Setyawan J. (2023). Pengaruh Dampak Pandemi Covid Umkm Bogor. *Jurnal Akuntansi Dan Pajak*, 24(01), 1–7.
- Purba, D. S., Tarigan, W. J., Sinaga, M., & Tarigan, V. (2021). Pelatihan Penggunaan Software SPSS dalam Pengolahan Regresi Linear Berganda di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Abadi*, 5(2), 202–208.
- Putra, K. R. A., Landra, N., & Puspitawati, N. M. D. (2022). Gambaran Pengetahuan Remaja Putri Tentang Vulva Hygiene. *Jurnal Penelitian*, 3(9), 126–137.
- Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., & Afgani, M. W. (2025). Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 191–199. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1805>
- Rima damayanti, Nuril Huda, & Dina Hermina. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 2(3), 259–273. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>
- Risnita, Sofwatillah, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Sapulette, D. V., Nanlohy, A., & Tuankotta, A. (2024). Journal agregate vol. 3, no. 1, maret 2024. *Campuran Kapur Dalam Pembuatan Batako Abu*, 3(1), 162–166.
- Selvira, & Albina, M. (2025). Model Penelitian Eksperimental dalam Pendidikan: Jenis, Tujuan dan Aplikasinya. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 3031–5220.
- Sidik, M. N. (2025). *Development of Enriched Media (Cultural Wealth Diorama) to Improve Student Learning Activities on Cultural Wealth Material in Grade IV of SDN 3 Babakan Pengembangan Media Dikaya (Diorama Kekayaan Budaya) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Ma.* 6(3), 954–965. <http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>

- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Su, Y. H., Bhowmick, P., & Lanzon, A. (2023). A robust adaptive formation control methodology for networked multi-UAV systems with applications to cooperative payload transportation. *Control Engineering Practice*, 138(1), 38–47. <https://doi.org/10.1016/j.conengprac.2023.105608>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wijaya, R., Vioeza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579–587. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1361>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR IPAS KELAS VA KELAS EKSPRIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS PENULIS MODUL	
Nama Penyusun	: Nur Ainun
Nama Sekolah	: SDN 1 Menteng
Tahun Ajaran	: 2026
Fase / Kelas / Smt	: C / V (Lima) / II (Dua)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Bab	: 2 Harmoni Dalam Ekosistem
Topik	: A Memakan dan Dimakan
Materi	a. Rantai Makanan
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik mampu memahami konsep rantai makanan dalam ekosistem serta menjelaskan hubungan antara makhluk hidup sebagai produsen, konsumen, dan pengurai. Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman tentang proses perpindahan energi melalui rantai makanan serta pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem dalam kehidupan sehari-hari. ❖ Melalui kegiatan belajar, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi komponen rantai makanan, menjelaskan peran setiap makhluk hidup dalam rantai makanan, serta memberikan contoh rantai makanan yang terdapat di lingkungan sekitar dengan tepat dan bertanggung jawab.	
C. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik telah mengenal makhluk hidup dan kebutuhannya, seperti makanan, air, dan tempat hidup. Peserta didik juga telah memahami bahwa tumbuhan dan hewan saling berhubungan dalam lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. ❖ Dengan pengetahuan awal tersebut, peserta didik siap mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang rantai makanan, hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup, serta peran produsen, konsumen, dan pengurai dalam menjaga keseimbangan ekosistem	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	

Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia	Melaksanakan pembelajaran yang diawali dengan berdoa dan berserah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa.
Mandiri Bergotong-royong	Bertanggung jawab terhadap tugas dan hasil belajar yang diperoleh. Peserta didik saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.
Bernalar Kritis	Peserta didik dapat mengerjakan soal dan LKPD dengan benar
E. SARANA DAN PRASARANA	
1. Alat dan Bahan : a)Alat : 1) Buku teks 2) Media Diorama 3) Spidol b. Bahan : 1) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	
2. Sumber Belajar : a. Amalia Fitri Ghani Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk SD/MI Kelas 5 c. Media Pembelajaran: Media Diorama Ekosistem (Rantai Makanan)	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
a. Peserta didik reguler/tipikal: umum, mudah dan kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
G. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖ 25 Peserta Didik	
H. PENDEKATAN/MODEL/METODE	
❖ Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning (PBL)</i> . ❖ Pendekatan : 4C, TPACK ❖ Metode : Diskusi, Tanya Jawab dan Presentasi. ❖ Diferensiasi : Proses, Konten	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui media diorama ekosistem rantai makanan, peserta didik kelas V mampu mengidentifikasi komponen rantai makanan serta menunjukkan contoh rantai makanan dengan benar. ❖ Melalui kegiatan diskusi kelompok dan presentasi, peserta didik kelas V dapat menyajikan hasil pembelajaran tentang hubungan makan dan dimakan dalam rantai makanan dengan tepat.	
B. ASESMEN	
1. Asesmen Diagnostik (Asesmen Awal) Asesmen diagnostik digunakan untuk melihat kesiapan siswa (tidak masuk penilaian) dengan menggunakan pertanyaan pemantik dengan pendekatan. 2. Asesmen Formatif (Kelompok)	

Asesmen formatif digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Asesmen formatif dirancang untuk dilaksanakan secara berkelompok. 3. Asesmen Sumatif (Individu) Asesmen sumatif digunakan pada akhir pembelajaran. Asesmen sumatif digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Asesmen sumatif dirancang untuk melaksanakan secara individu melalui kegiatan evaluasi soal pembelajaran yang diberikan.
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
❖ Penyusunan alur tujuan pembelajaran IPAS Fase C dilakukan dengan mengimplementasikan bahan ajar yang berpedoman pada kurikulum Merdeka Belajar pada peserta didik di SDN 1 Menteng. ❖ Peserta didik kelas V melalui kegiatan diskusi, pengamatan, dan refleksi pengalaman sehari-hari mampu memahami konsep rantai makanan serta pentingnya hubungan makan dan dimakan dalam ekosistem. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup sebagai produsen, konsumen, dan pengurai, serta memberikan contoh rantai makanan yang ada di lingkungan sekitar. ❖ Peserta didik juga mampu menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan dan makhluk hidup, serta memahami pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem agar rantai makanan tetap berlangsung dengan baik.
D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN
❖ Setelah mempelajari materi ini siswa di harapkan dapat menjelaskan dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari.
E. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Peserta didik memahami bahwa dalam ekosistem setiap makhluk hidup saling bergantung melalui hubungan makan dan dimakan. Tumbuhan berperan sebagai produsen, hewan sebagai konsumen, dan pengurai membantu menguraikan sisa makhluk hidup agar keseimbangan ekosistem tetap terjaga. Peserta didik menyadari bahwa jika salah satu komponen terganggu, maka rantai makanan dalam ekosistem juga akan terganggu. ❖ Melalui pemahaman ini, peserta didik dapat menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan dan makhluk hidup, serta memahami pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem agar hubungan antar makhluk hidup dapat berlangsung dengan baik dalam kehidupan sehari-hari..
F. PERTANYAAN PEMANTIK
a. Mengapa makhluk hidup membutuhkan makanan? b. Apakah tumbuh-tumbuhan sangat penting untuk makhluk hidup?
G. PERSIAPAN MENGAJAR
a. Mempersiapkan Media Diorama b. Mempersiapkan LKPD

c. Mempersiapkan Bahan Ajar/ Sumber Ajar
d. Membagi kelompok belajar, mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan
H. KEGIATAN MENGAJAR
❖ Pembukaan: Mengajak peserta didik mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan apersepsi dan motivasi. ❖ Inti: Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. ❖ Penutup: Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang kegiatan hari ini.

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik. Kemudian peserta didik menjawab salam dan menyampaikan kabarnya hari ini. 2. Peserta didik duduk dengan rapi dan salah satu siswa maju ke depan untuk memimpin teman-temannya berdoa. 3. Peserta didik diminta untuk menyanyikan lagu wajib “Garuda Pancasila”. 4. https://youtu.be/OUjaLIU6gWw?si=V53F_8HFwNZCO4tS 5. Peserta didik menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. 6. Guru memeriksa daftar hadir peserta didik. 7. Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, yaitu hubungan makhluk hidup dalam ekosistem. 8. Peserta didik menerima informasi tentang tujuan dan materi pembelajaran. 9. Guru memberikan pertanyaan pemantik sebagai stimulus pengetahuan peserta didik, dengan pertanyaan: a. Mengapa makhluk hidup membutuhkan makanan? b. Apakah tumbuh-tumbuhan sangat penting untuk makhluk hidup?	10 Menit
Inti	<i>intak 1: Mengorientasi peserta didik pada masalah</i> 10. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang materi Rantai Makanan. 11. Peserta didik dibimbing guru melakukan tanya jawab untuk memperoleh informasi dari buku teks. 12. Peserta didik kemudian di arahkan untu mengamati media rantai makana yang	50 menit

	ditampilkan guru. 13. Peserta didik dibimbing guru memahami hubungan makan dan dimakan dalam ekosistem. 14. Guru meminta peserta didik terlibat langsung dengan media diorama ekosistem. <i>Sintak 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar melalui kegiatan kelompok</i> 15. Guru membimbing peserta didik menjadi kelompok dan dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang anggota dengan tingkat kemampuan yang berbeda. 16. Peserta didik mendapatkan LKPD yang berisi bahan pembelajaran yang akan didiskusikan dalam kelompok. 17. Peserta didik menerima penjelasan guru terkait kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu menyusun contoh rantai makanan. 18. Peserta didik membagi tugas dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. <i>Sintak 3: Melakukan penyelidikan untuk menjawab permasalahan</i> 19. Peserta didik bersama kelompok melakukan pengamatan gambar atau kartu makhluk hidup untuk menyusun rantai makanan sederhana. 20. Peserta didik bersama kelompok membuat catatan hasil pembelajaran. 21. Peserta didik dibimbing guru dalam berdiskusi dan mengerjakan LKPD serta diberikan arahan jika mengalami kesulitan. <i>Sintak 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</i> 22. Peserta didik menyiapkan hasil diskusi kelompok. 23. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. 24. Peserta didik didampingi guru dan guru memberikan penilaian saat siswa sedang berdiskusi terkait penugasan dalam bentuk tulisan yang akan dipresentasikan di hadapan kelompok lain. 25. Kelompok yang lain menanggapi sambil dipandu oleh guru. 26. Peserta didik bersama guru melakukan <i>feedback/reward</i> terkait kegiatan di atas.	
--	--	--

	27. Peserta didik yang memperoleh kesulitan akan dibimbing oleh guru. <i>Sintak 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah (Problem Based Learning)</i> 28. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan <i>ice breaking</i>. 29. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. (Mandiri - PPP, TPACK) untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran hari ini.	
Penutup	1. Peserta didik mendapatkan apresiasi terkait kerja kelompok yang sudah dilakukan terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan 2. Guru memberikan penguatan terkait pembelajaran hari ini. 3. Peserta didik bersama guru menyimpulkan terkait pembelajaran hari ini. 4. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan mengajak peserta didik untuk berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. 5. Peserta didik diminta merapikan dan memasukkan buku dan alat tulis. 6. Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam.	10 menit
Refleksi Peserta Didik a. Bagaimana perasaanmu setelah kegiatan belajar hari ini ? b. Pada kegiatan manakah paling kamu sukai? (disaat persentasi / disaat dikusi berkelompok)? c. Apakah kelompokmu menyenangkan? d. Apakah ada kendala pada saat pembelajaran berlangsung? Sebutkan! e. Materi manakah yang belum kamu pahami? Refleksi Pendidik Manajemen Kelas: a. Apakah waktu kegiatan belajar mengajar sudah efektif dan efisien ? b. Apakah model dan media pembelajaran yang dipakai sudah tepat ? c. Apakah ada kendala selama melaksanakan pembelajaran ? Bagaimana solusinya ? d. Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan bab ini ? e. Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya ? f. Kegiatan yang paling disukai peserta didik ? g. Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik ? c. Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini ?		
PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
Pengayaan		

• Peserta didik membantu guru dalam membimbing teman-teman yang belum mencapai ketuntasan. Remedial • Peserta didik yang belum menguasai materi rantai makanan akan dibuatkan soal yang lebih sederhana.
GLOSARIUM
a. Asesmen diagnostik: Asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat. b. Asesmen formatif: Pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran . c. Asesmen sumatif: Penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar. d. Kegiatan pengayaan: Kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat sehingga pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan mereka terhadap materi lebidalam . e. <i>Problem based learning (PBL)</i>: Adalah sebuah metode yang mengenalkan siswa pada suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas.
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
A. BAHAN AJAR B. LKPD C. MEDIA PEMBELAJARAN D. EVALUASI PEMBELAJARAN E. KISI KISI PENILAIAN

Palangka Raya, 6 Mei 2026

Guru Kelas

Mahasiswa

Siti Aminah, S.Pd
NIP. 19830611 201001 2 2003

Nur Ainun
223020212139



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA
Buku Pengantar Alam dan Sosial
untuk SD Kelas V
Penulis: Amalia Fitri Ghazlan, dkk.
ISBN: 978-602-744-482-1 (Jilid)

Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem

Hutan hujan tropis di Kalimantan merupakan salah satu hutan dengan keanekaragaman hayati paling banyak di dunia. Dengan jumlah spesies yang sangat banyak, bagaimana mereka hidup satu sama lain? Lalu, bagaimana mereka mencari makan? Pada bab ini kita akan mempelajari bagaimana makhluk hidup mendapatkan makanan dalam sebuah ekosistem. Betapa pentingnya peran masing-masing komponen untuk menjaga ekosistem tetap harmonis. Selain itu, kita akan mempelajari mengenai dampak dari ketidakseimbangan suatu ekosistem.

Tujuan Pembelajaran

1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.
2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.
3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.

Topik A: Memakan dan Dimakan

Pertanyaan Esensial

1. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya?
2. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi?
3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem?



Gambar 2.1 Hubungan makan dan di makan antarmakhluk hidup.

Semua makhluk hidup membutuhkan energi untuk tetap hidup. Oleh karena itu, kita membutuhkan makanan. Tanpa makanan, manusia tidak akan mendapatkan energi untuk beraktivitas. Manusia mendapatkan makanan dengan mengolah bahan-bahan makanan yang ada di alam. Lalu, bagaimana dengan hewan dan tumbuhan? Bagaimana mereka mendapatkan makanan sebagai sumber energi?

42

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V

A.1 Rantai Makanan



Mari Mencoba

Proses Makhluk Hidup Mendapatkan Energi pada Suatu Ekosistem

1. Diskusikan bersama teman di sebelah kalian gambar kebun yang dikunjungi Aga, Ian, dan Banu. Tentukan makanan masing-masing makhluk hidup di ekosistem tersebut.
2. Tuliskan hasil diskusi kalian pada tabel di lembar kerja.
3. Sekarang, perhatikan tabel yang sudah kalian buat. Apakah kalian melihat ada sebuah hubungan antara satu sama lain?
4. Cobalah tulis hubungan yang kalian temukan menjadi sebuah rantai makanan seperti di bawah ini.



5. Komponen apakah yang cocok ditempatkan di kotak nomor 1, 2, 3, dan 4?



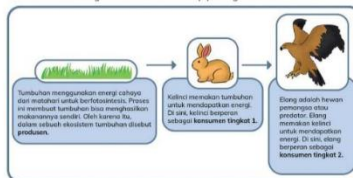
Lakukan Bersama

Membuat Rantai Makanan

1. Sekarang, mari kita bermain peran. Kalian secara berkelompok boleh memilih hewan atau tumbuhan apa pun dengan syarat berikut.
 - a. Hewan dan tumbuhan yang kalian pilih harus bisa memiliki hubungan seperti bagan di atas. Artinya, harus bisa dimakan atau memakan pilihan teman kalian.
 - b. Makhluk hidup yang ditempatkan pada nomor 1 tidak memakan dari makhluk hidup yang lain. Makhluk ini hanya bisa dimakan.
2. Setelah berdiskusi, buatlah kembali rantai makanannya pada lembar kerja.
3. Bandingkan dua bagan yang sudah kalian buat. Lalu, diskusikan bersama teman sekelompok kalian hal-hal berikut.
 - a. Makhluk hidup apa yang berada pada nomor 1?

Rantai Makanan

Dalam sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya. Sumber energi berarti sumber makanan. Apakah kalian bisa melihat hubungan antarmakhluk hidup pada gambar di bawah?



Gambar 2.2 Hubungan makan dan di makan antarmakhluk hidup.

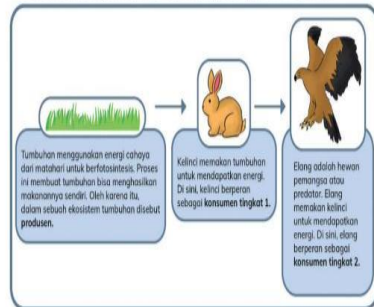
Gambar di atas merupakan contoh yang menunjukkan hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup. Sederhananya, kita bisa menggambarkan hubungan ini dalam bentuk **rantai makanan** seperti berikut.

Rumput → Kelinci → Elang

Menurut kalian, apa arti tanda panah pada rantai makanan di atas?

Rantai Makanan

Dalam sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya. Sumber energi berarti sumber makanan. Apakah kalian bisa melihat hubungan antarmakhluk hidup pada gambar di bawah?



Gambar 2.2 Hubungan makan dan di makan antarmakhluk hidup.

Gambar di atas merupakan contoh yang menunjukkan hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup. Sederhananya, kita bisa menggambarkan hubungan ini dalam bentuk **rantai makanan** seperti berikut.

Rumput → Kelinci → Elang

Menurut kalian, apa arti tanda panah pada rantai makanan di atas?



Gambar 2.3

Konsumen paling akhir bisa kita sebut sebagai puncak dari rantai makanan. Bagian tersebut bisa diisi dengan hewan karnivora atau omnivora. Biasanya, hewan ini tidak diburu oleh hewan lainnya untuk menjadi makanan. Umumnya, mereka mati karena waktu, bertarung dengan predator lainnya saat berburu makanan, atau diburu oleh manusia.



Gambar 2.4 Jamur

Ketika makhluk hidup mati, bangkainya akan membusuk dan diuraikan oleh dekomposer. Bakteri dan jamur merupakan contoh dekomposer. Hasil penguraian ini bercampur dengan tanah membentuk humus. Tanah yang mengandung humus sangat dibutuhkan tumbuhan untuk tumbuh dengan baik.

Keberadaan dekomposer membantu mendaur ulang proses rantai makanan agar kembali ke tumbuhan. Dengan adanya dekomposer ini, proses makan dan dimakan dalam ekosistem menjadi siklus yang terus berputar.

Kosakata Baru

produsen: penghasil makanan

konsumen: makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lainnya

predator: hewan yang hidupnya dari memangsa hewan lain

rantai makanan: proses transfer energi makanan pada suatu ekosistem

dekomposer: organisme atau makhluk hidup pengurai sisa-sisa bangkai hewan, tumbuhan, dan bangkai makhluk hidup lainnya

humus: bahan organik yang memiliki banyak unsur hara atau nutrisi untuk tumbuhan

Contoh Berbagai Rantai Makanan

Kira-kira, di mana letak hewan omnivora pada rantai makanan? Karena mereka bisa memakan tumbuhan dan juga hewan, hewan omnivora bisa menjadi konsumen 1, 2, atau bahkan 3. Contohnya monyet yang bisa memakan buah juga serangga yang bersarang di pohon. Bisakah kalian membuat rantai makanan dari gambar berikut?



Gambar 2.6 Monyet dan Rayap.

Bagaimana dengan ekosistem laut? Siapa yang berperan sebagai produsen? Pada ekosistem laut, tokoh utamanya ternyata tumbuhan yang tidak terlihat oleh mata kita, lho! Namanya fitoplankton dan jumlahnya sangat banyak di laut. Rumput laut dan lamun juga termasuk produsen di ekosistem pantai.

Karena butuh sinar Matahari untuk fotosintesis, maka organisme ini hidup di permukaan air laut. Organisme ini menjadi sumber makanan bagi banyak hewan di laut.



Gambar 2.7 Fitoplankton berperan sebagai produsen.

Rantai makanan tidak selalu memiliki urutan atau proses yang panjang. Ukuran gajah dewasa yang besar membuatnya tidak memiliki predator alami. Gajah makan beraneka macam tumbuhan. Di padang rumput Afrika, gajah suka makan rumput dan pohon akasia.

EKOSISTEM HUTAN

Harmoni Kehidupan di Daratan

Ekosistem hutan adalah suatu sistem kehidupan di daratan yang didominasi oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya. Hutan menjadi rumah bagi berbagai makhluk hidup, mulai dari tumbuhan kecil, serangga, burung, mamalia, hingga mikroorganisme. Semua komponen saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain untuk menjaga keseimbangan alam.

STRUKTUR HUTAN

Hutan memiliki lapisan atau struktur yang membentuk kehidupan di dalamnya.

- 1 Kanopi (Tajuk)**
Lapisan paling atas yang tersusun dari daun dan cabang pohon besar. Tempat hidup burung, tupai, dan serangga.
- 2 Lapisan Tengah**
Lapisan di bawah kanopi yang lebih lembap dan teduh. Dihuni oleh berbagai burung, kadal, dan mamalia kecil.
- 3 Lantai Hutan**
Lapisan paling bawah yang menerima cahaya matahari sedikit. Dihuni oleh tumbuhan kecil, serangga, jamur, dan hewan seperti ular atau semut.
- 4 Tanah dan Serasah**
Terdiri dari daun gugur, ranting, dan bahan organik yang membusuk. Menjadi tempat hidup mikroorganisme pengurai yang sangat penting.

PRODUSEN

Tumbuhan hijau adalah produsen utama di hutan. Mereka membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.



SIKLUS KEHIDUPAN DI HUTAN

Semua komponen saling berinteraksi dalam siklus yang berkesinambungan.



KONSUMEN

Hewan memperoleh energi dengan memakan tumbuhan atau hewan lain. Konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan.

Konsumen Tingkat I (Herbivora)
Memakan tumbuhan secara langsung.



Konsumen Tingkat II (Karnivora Kecil)
Memakan herbivora.



Konsumen Tingkat III (Karnivora Puncak)
Berada di puncak rantai makanan dan mengendalikan populasi hewan lain.



PENGURAI (DEKOMPOSER)

Jamur, bakteri, dan organisme kecil lainnya menguraikan sisa makhluk hidup yang mati menjadi zat yang lebih sederhana. Unsur hara kembali ke tanah dan dapat digunakan oleh tumbuhan.



PERAN DAN MANFAAT HUTAN

- Menghasilkan oksigen dan menyerap karbon dioksida.
- Menjaga keseimbangan iklim dan suhu bumi.
- Menjaga ketersediaan air dan mencegah banjir serta kekeringan.
- Melindungi tanah dari erosi dan longsor.
- Menjadi sumber makanan, obat-obatan, dan bahan kebutuhan manusia.
- Menjadi tempat tinggal dan sumber kehidupan bagi jutaan makhluk hidup.

ANCAMAN TERHADAP HUTAN

- Penebangan liar dan perambahan hutan.
- Kebakaran hutan.
- Perburuan hewan liar.
- Pencemaran lingkungan.
- Perubahan iklim global.

Jika hutan rusak, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Hewan kehilangan tempat tinggal, tumbuhan langka bisa punah, dan manusia juga akan merasakan dampaknya.



UPAYA PELESTARIAN HUTAN

- Reboisasi dan penanaman pohon.
- Tebang pilih dan pengelolaan hutan secara lestari.
- Melindungi satwa liar dan habitatnya.
- Mengurangi penggunaan produk yang merusak hutan.
- Edukasi dan kesadaran masyarakat untuk mencintai alam.



KESIMPULAN

Ekosistem hutan merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling bergantung. Keseimbangan hutan harus dijaga agar semua makhluk hidup dapat terus bertahan dan kehidupan di bumi tetap lestari.

JAGA HUTAN, JAGA KEHIDUPAN!

Karena hutan adalah paru-paru bumi dan sumber kehidupan kita semua.

EKOSISTEM SAWAH

Harmoni Kehidupan di Persawahan

Ekosistem sawah adalah sistem kehidupan di lahan basah hasil rekayasa manusia yang ditanami padi. Sawah menjadi tempat hidup berbagai makhluk, mulai dari tanaman padi, hewan kecil, hingga hewan besar. Semua saling berinteraksi dan bergantung untuk menjaga keseimbangan alam serta mendukung kehidupan manusia.

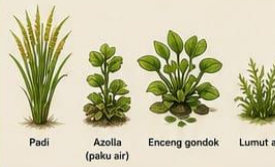
STRUKTUR SAWAH

Sawah memiliki lapisan atau struktur yang mendukung kehidupan di dalamnya.

- 1 Lapisan Air**
Air menggenangi sawah, menjadi habitat bagi ikan, keong, larva serangga, dan mikroorganisme.
- 2 Lapisan Tanah**
Tanah sawah menyimpan unsur hara dan menjadi tempat hidup cacing, bakteri, dan akar padi.
- 3 Tanaman Padi**
Padi memanfaatkan air, tanah, dan cahaya matahari untuk tumbuh dan menghasilkan bulir.
- 4 Udara dan Cahaya Matahari**
Udara dan sinar matahari diperlukan untuk fotosintesis tanaman serta kehidupan semua makhluk.

PRODUSEN

Padi dan tumbuhan air lainnya menghasilkan makanan melalui proses fotosintesis dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.



KONSUMEN

Hewan memperoleh energi dengan memakan tumbuhan atau hewan lain. Konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan.

Konsumen Tingkat I (Herbivora)

Memakan tumbuhan seperti padi dan tumbuhan air.



Konsumen Tingkat II (Karnivora Kecil)

Memakan herbivora.



Konsumen Tingkat III (Karnivora Puncak)

Berada di puncak rantai makanan dan mengendalikan populasi hewan lain.



PENGURAI (DEKOMPOSER)

Bakteri, jamur, dan organisme kecil lainnya menguraikan sisa makhluk hidup yang mati menjadi zat yang lebih sederhana. Unsur hara kembali ke tanah dan dapat digunakan oleh tanaman padi.



Membantu daur ulang unsur hara di dalam tanah.

SIKLUS KEHIDUPAN DI SAWAH

Semua komponen saling berinteraksi dalam siklus yang berkesinambungan.



PERAN DAN MANFAAT SAWAH

- Menghasilkan pangan utama bagi manusia.
- Menjadi habitat berbagai makhluk hidup.
- Menjaga ketersediaan air dan mencegah banjir.
- Menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen.
- Menjaga kesuburan tanah.
- Menjadi sumber mata pencaharian petani.

ANCAMAN TERHADAP SAWAH

- Alih fungsi lahan.
- Penggunaan pestisida berlebihan.
- Pencemaran air dan tanah.
- Perubahan iklim.
- Kurangnya regenerasi petani.

Jika sawah rusak, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Ketersediaan pangan bisa menurun, dan manusia bisa kekurangan sumber kehidupan.



UPAYA PELESTARIAN SAWAH

- Menggunakan pupuk organik dan pestisida alami.
- Menjaga kebersihan air dan saluran irigasi.
- Melindungi keanekaragaman hayati di sawah.
- Melestarikan varietas padi lokal.
- Edukasi dan kesadaran petani serta masyarakat untuk menjaga sawah.



KESIMPULAN

Ekosistem sawah merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling bergantung. Keseimbangan sawah harus dijaga agar kehidupan lestari dan manusia dapat terus menikmati hasilnya.

JAGA SAWAH, JAGA KEHIDUPAN!

Karena sawah adalah sumber pangan dan kehidupan kita semua.

EKOSISTEM SUNGAI

Harmoni Kehidupan di Aliran Air

Ekosistem sungai adalah sistem kehidupan di aliran air tawar yang ditopang oleh interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya. Sungai menjadi sumber air, makanan, transportasi, dan energi bagi banyak makhluk hidup. Semua komponen saling berinteraksi untuk menjaga keseimbangan alam dan keberlanjutan kehidupan.

STRUKTUR SUNGAI

Sungai memiliki lapisan atau struktur yang mendukung kehidupan di dalamnya.

- 1 Zona Udara dan Tepi Sungai**
Tempat burung, serangga, dan tumbuhan tepi sungai hidup.
- 2 Permukaan Air**
Tempat hidup fitoplankton, ikan kecil, serangga air, dan burung air.
- 3 Kolom Air**
Bagian tengah sungai tempat ikan, plankton, dan organisme air lainnya berenang.
- 4 Dasar Sungai**
Tempat organisme dasar hidup seperti cacing, kerang, dan tumbuhan air.

PRODUSEN

Tumbuhan air dan mikroorganisme menghasilkan makanan melalui fotosintesis dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.



KONSUMEN

Hewan memperoleh energi dengan memakan tumbuhan atau hewan lain. Konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan.

Konsumen Tingkat I (Herbivora/Planktonivora)
Memakan tumbuhan dan plankton.



Konsumen Tingkat II (Karnivora Kecil)
Memakan herbivora.



Konsumen Tingkat III (Karnivora Puncak)
Berada di puncak rantai makanan dan mengendalikan populasi hewan lain.



PENGURAI (DEKOMPOSER)

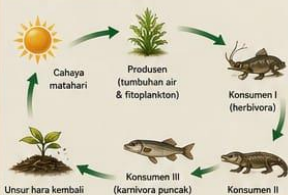
Bakteri, jamur, dan organisme kecil lainnya menguraikan sisa makhluk hidup yang mati menjadi zat yang lebih sederhana. Unsur hara kembali ke air dan dapat digunakan oleh tumbuhan dan organisme lain.



Membantu daur ulang unsur hara di dasar sungai.

SIKLUS KEHIDUPAN DI SUNGAI

Semua komponen saling berinteraksi dalam siklus yang berkesinambungan.



PERAN DAN MANFAAT SUNGAI

- Sumber air bersih untuk kehidupan.
- Habitat bagi berbagai makhluk hidup.
- Sarana transportasi dan ekonomi masyarakat.
- Mengatur siklus air dan mencegah banjir.
- Menjaga kesuburan tanah di sekitar sungai.
- Menjadi sumber pangan bagi manusia dan hewan.

ANCAMAN TERHADAP SUNGAI

- Pencemaran limbah rumah tangga dan industri.
- Sampah plastik dan bahan berbahaya.
- Penebangan hutan di daerah hulu.
- Penangkapan ikan berlebihan.
- Alih fungsi lahan di bantaran sungai.

Jika sungai rusak, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu, keanekaragaman hayati menurun, dan kualitas hidup manusia ikut menurun.



UPAYA PELESTARIAN SUNGAI

- Tidak membuang sampah dan limbah ke sungai.
- Menjaga kebersihan sungai secara rutin.
- Menanam pohon di daerah hulu dan bantaran sungai.
- Menggunakan produk ramah lingkungan.
- Edukasi dan kesadaran masyarakat untuk menjaga sungai.



KESIMPULAN

Ekosistem sungai merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling bergantung. Keseimbangan sungai harus dijaga agar kehidupan di dalamnya lestari dan manusia terus mendapatkan manfaatnya.

JAGA SUNGAI, JAGA KEHIDUPAN!

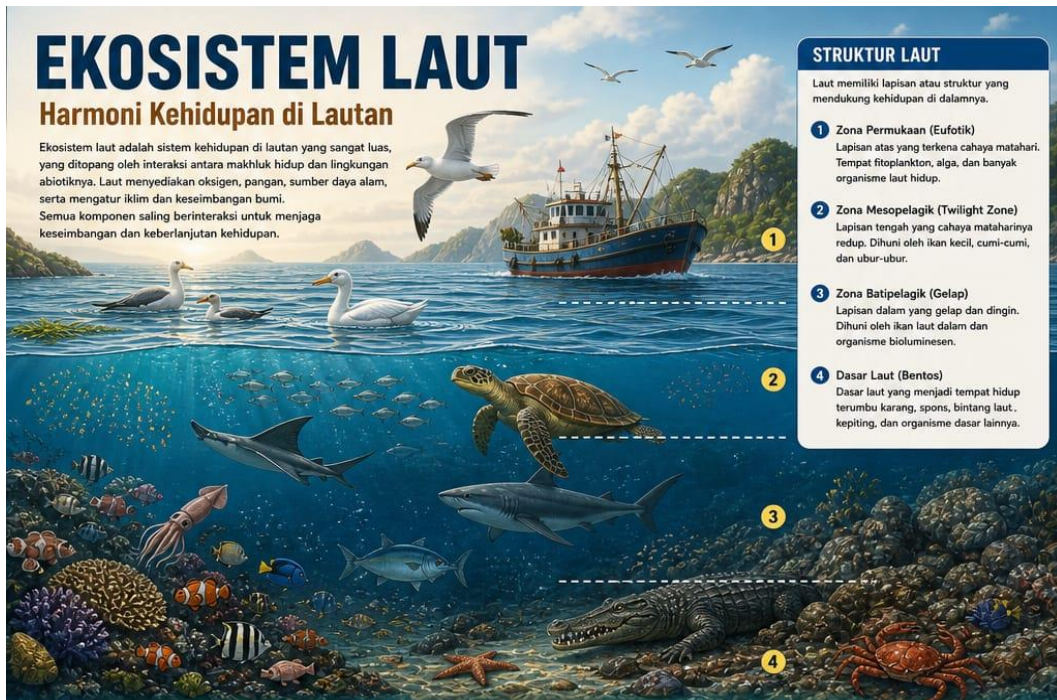
Karena sungai adalah sumber kehidupan bagi kita semua.



EKOSISTEM LAUT

Harmoni Kehidupan di Lautan

Ekosistem laut adalah sistem kehidupan di lautan yang sangat luas, yang ditopang oleh interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan abiotiknya. Laut menyediakan oksigen, pangan, sumber daya alam, serta mengatur iklim dan keseimbangan bumi. Semua komponen saling berinteraksi untuk menjaga keseimbangan dan keberlanjutan kehidupan.



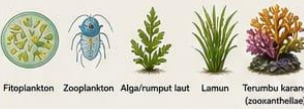
STRUKTUR LAUT

Laut memiliki lapisan atau struktur yang mendukung kehidupan di dalamnya.

- 1 Zona Permukaan (Eufotik)**
Lapisan atas yang terkena cahaya matahari. Tempat fitoplankton, alga, dan banyak organisme laut hidup.
- 2 Zona Mesopelagik (Twilight Zone)**
Lapisan tengah yang cahayanya matahari redup. Dihuni oleh ikan kecil, cumi-cumi, dan ubur-ubur.
- 3 Zona Batipelagik (Gelap)**
Lapisan dalam yang gelap dan dingin. Dihuni oleh ikan laut dalam dan organisme bioluminesen.
- 4 Dasar Laut (Bentos)**
Dasar laut yang menjadi tempat hidup terumbu karang, spons, bintang laut, keping, dan organisme dasar lainnya.

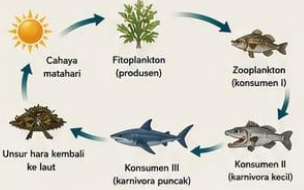
PRODUSEN

Tumbuhan laut dan mikroorganisme menghasilkan makanan melalui fotosintesis dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.



SIKLUS KEHIDUPAN DI LAUT

Semua komponen saling berinteraksi dalam siklus yang berkesinambungan.



KONSUMEN

Hewan memperoleh energi dengan memakan tumbuhan atau hewan lain. Konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan.

Konsumen Tingkat I (Herbivora/Planktonivora)
Memakan fitoplankton dan alga.



Konsumen Tingkat II (Karnivora Kecil)
Memakan herbivora.



Konsumen Tingkat III (Karnivora Puncak)
Berdar di puncak rantai makanan dan mengendalikan populasi hewan lain.



PENGURAI (DEKOMPOSER)

Bakteri, jamur, dan organisme kecil lainnya menguraikan sisa makhluk hidup yang mati menjadi zat yang lebih sederhana. Unsur hara kembali ke laut dan dapat digunakan oleh organisme laut.



Membantu daur ulang unsur hara di dasar laut.

PERAN DAN MANFAAT LAUT

- Menghasilkan oksigen dan menyerap karbon dioksida.
- Sumber pangan bagi manusia.
- Mengatur iklim dan menjaga keseimbangan suhu bumi.
- Menjadi jalur transportasi dan perdagangan.
- Sumber obat-obatan dan bahan industri.
- Melindungi pantai dari abrasi dan badai.

ANCAMAN TERHADAP LAUT

- Pencemaran plastik dan limbah.
- Penangkapan ikan berlebihan (overfishing).
- Perusakan terumbu karang dan habitat laut.
- Perubahan iklim dan pengasaman laut.
- Tumpahan minyak dan bahan kimia berbahaya.
- Penambangan laut dalam dan eksploitasi berlebihan.

Jika laut rusak, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Keanekaragaman hayati menurun, dan manusia bisa kehilangan sumber kehidupan yang sangat berharga.



UPAYA PELESTARIAN LAUT

- Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai.
- Tidak membuang sampah dan limbah ke laut.
- Menjaga dan memulihkan terumbu karang.
- Menggunakan alat tangkap ramah lingkungan.
- Melindungi kawasan konservasi laut.
- Edukasi dan kesadaran masyarakat untuk mencintai laut.



CONTOH KAWASAN KONSERVASI LAUT



KESIMPULAN

Ekosistem laut merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling bergantung. Keseimbangan laut harus dijaga agar kehidupan di bumi tetap lestari dan generasi mendatang masih dapat menikmati kekayaan laut yang melimpah.



JAGA LAUT, JAGA KEHIDUPAN!

Laut adalah paru-paru bumi dan sumber kehidupan kita semua. Mari bersama menjaga kelestarian laut untuk masa depan yang lebih baik.



Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

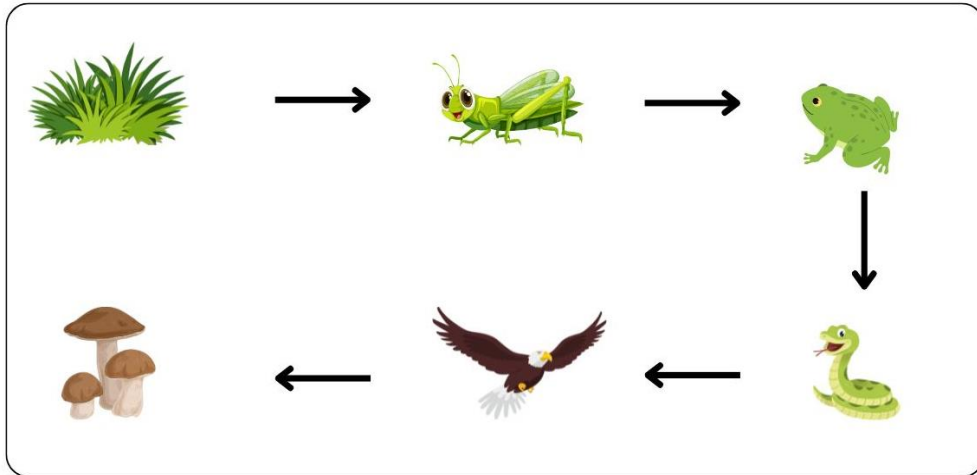


Nama :

Kelas :

RANTAI MAKANAN

Amatilah gambar rantai makanan berikut dan jawablah pertanyaan di bawah ini!



1. Jelaskan pengertian dari rantai makanan!

2. Apa yang dimaksud dengan produsen?

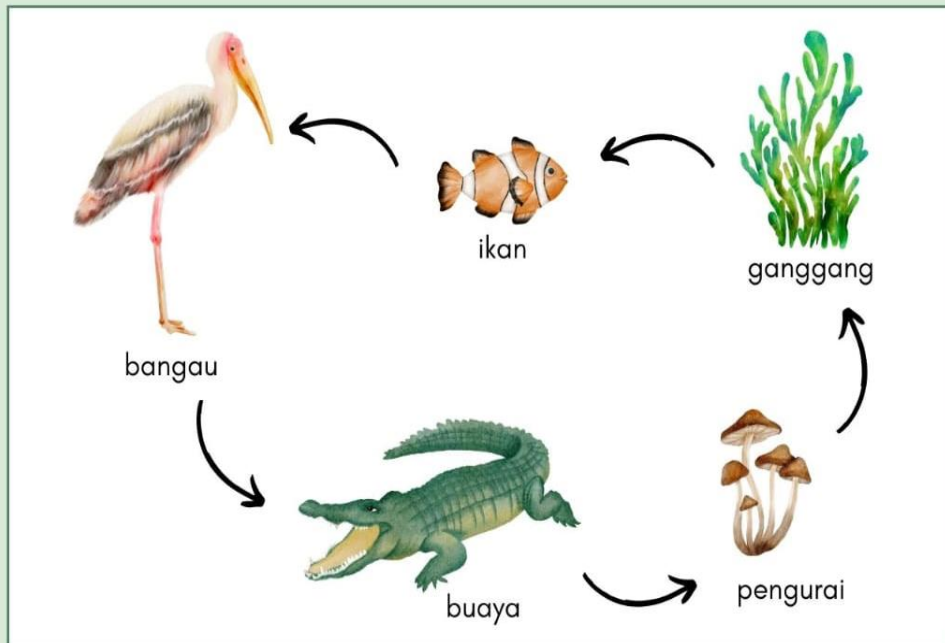
3. Berdasarkan gambar di atas, manakah yang berperan sebagai produsen?

4. Burung elang pada gambar rantai makanan di atas berfungsi sebagai ...

5. Apa yang dimaksud dengan pengurai? Pada gambar rantai makanan di atas manakah yang berfungsi sebagai pengurai?

RANTAI MAKANAN

Amatilah rantai makanan di bawah ini dengan cermat!



Berilah tanda centang pada kolom benar atau salah berdasarkan pernyataan di bawah ini!

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Rantai makanan tersebut terdapat di ekosistem laut.		
2	Ganggang berperan sebagai produsen.		
3	Produsen dapat menghasilkan makanan sendiri.		
4	Bangau berperan sebagai konsumen tingkat II.		
5	Jika populasi buaya menurun, maka populasi bangau meningkat.		
6	Populasi ikan meningkat, jika populasi bangau meningkat.		
7	Buaya merupakan hewan herbivora.		

LEMBAR PENILAIAN

A. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan.

Rubrik Penilaian Sikap

Karakter Operasional	Predikat/ Deskripsi		
	PB	B	SB
Berdoa	Siswa menunjukkan perilaku negatif sewaktu berdoa, contoh bermain atau mengganggu temannya sewaktu berdoa	Siswa menunjukkan perilaku biasa saja dalam berdoa, dan tidak pula menunjukkan perilaku negatif.	Siswa yang mampu memimpin temannya dalam berdoa. Menunjukkan sifat khusuk dan sungguh meminta kepada Tuhan Yang Maha Esa
Bernalar Kritis	Tidak menunjukan sikap Bernalar Kritis dalam tugas pembelajaran dan tidak konsisten	Menunjukkan sikap Bernalar Kritis dalam tugas pembelajaran dan belum Konsisten	Menunjukkan sikap Bernalar Kritis dalam tugas pembelajaran dan Konsisten

Tanggung jawab	Tidak membuat tugas proyek yang diberikan.	Siswa menyelesaikan tugas proyek, tetapi hanya sekedarnya saja, kurang memperhatikan hasil kerja.	Siswa mampu menyelesaikan tugas proyek lebih awal dan hasil kerjanya sangat baik.
Mandiri	Tidak menunjukkan sikap Mandiri dalam proses pemecahan masalah dan tidak konsisten	Menunjukkan sikap Mandiri dalam proses pemecahan masalah tetapi belum konsisten	Menunjukkan sikap Mandiri dalam proses pemecahan masalah dan Konsisten

PENILAIAN PENGETAHUAN

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Penugasan	Tugas individu tertulis	Setelah pembelajaran	<i>Assesment for learning</i>
2	Penugasan	Tugas kelompok dalam mengerjakan LKPD	Setelah pembelajaran berlangsung	<i>Assesment for learning</i>

SKOR				
Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mengidentifikasi komponen rantai makanan				

Menjelaskan hubungan makan dan dimakan				
enyusun contoh rantai makanan				
Menyajikan hasil diskusi				

Sikap Kecermatan dan Ketelitian

Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kecermatan dan ketelitian siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.

Tes tertulis : Skor

Menjawab pertanyaan pilihan ganda

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN KETERAMPILAN

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
a. Kolaborasi Mempresentasikan hasil diskusi dengan baik dan penuh percaya diri. b. Kerapilan dalam mengerjakan LKPD.	Memenuhi seluruh poin	Memenuhi 3 poin	Memenuhi 2 poin	Memenuhi 1 poin

Jika siswa menjawab benar pada semua tahapan :

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

KISI-KISI SOAL

No	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Aspek Yang Dinilai	Kunci Jawaban
1	Menjelaskan pengertian rantai makanan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
2	Menjelaskan konsep hubungan makan dan dimakan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	B
3	Menyusun urutan rantai makanan dengan benar	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
4	Menjelaskan fungsi rantai makanan dalam perpindahan energi	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
5	Menjelaskan tujuan rantai makanan dalam menjaga keseimbangan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	A
6	Mengidentifikasi peran produsen dalam rantai makanan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	B
7	Mengidentifikasi tingkat konsumen dalam rantai makanan	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	D
8	Menentukan susunan rantai makanan pada ekosistem sungai	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	B
9	Mengidentifikasi konsumen tingkat I dalam rantai makanan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C

10	Menjelaskan arah aliran energi dalam rantai makanan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
11	Menganalisis dampak perubahan jumlah predator dalam ekosistem	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
12	Menjelaskan keterkaitan antar rantai makanan dalam ekosistem	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
13	Menjelaskan hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	A
14	Menganalisis dampak perubahan jumlah predator dalam ekosistem	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
15	Menentukan tindakan menjaga keseimbangan ekosistem	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	B

SOAL EVALUASI

Nama :
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : V/II (Genap)

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

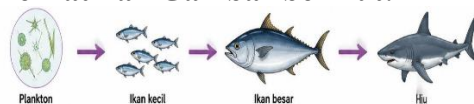
1. Di sebuah hutan, rumput dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Hubungan ini terjadi secara alami untuk mempertahankan kehidupan masing-masing makhluk hidup. Berdasarkan peristiwa tersebut, yang dimaksud dengan rantai makanan adalah ...

- a. hubungan tempat hidup makhluk hidup
- b. hubungan berkembang biak makhluk hidup
- c. hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
- d. hubungan persaingan antar makhluk hidup

2. Dalam ekosistem sawah, padi dimakan oleh belalang, belalang dimakan oleh katak, katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Peristiwa ini menunjukkan adanya hubungan makan dan dimakan yang saling berkaitan. Pernyataan yang tepat mengenai konsep tersebut adalah ...

- a. semua makhluk hidup saling bersaing
- b. makhluk hidup saling membutuhkan melalui proses makan
- c. makhluk hidup tidak saling berhubungan
- d. hanya hewan yang saling memakan

3. Perhatikan Gambar berikut!



Perhatikan beberapa organisme berikut: plankton, ikan kecil, ikan besar, dan hiu di ekosistem laut. Jika disusun menjadi rantai makanan sederhana berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang benar adalah ...

- a. hiu – ikan besar – ikan kecil – plankton
 - b. ikan kecil – plankton – ikan besar – hiu
 - c. plankton – ikan kecil – ikan besar – hiu
 - d. ikan besar – hiu – plankton – ikan kecil
4. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Plankton dimakan ikan, ikan dimakan angsa, dan angsa dimakan buaya. Contoh tersebut menunjukkan bahwa rantai makanan bertujuan untuk ...
- a. memperindah lingkungan
 - b. menjaga hubungan sosial
 - c. memindahkan energi antar makhluk hidup
 - d. memperbanyak jumlah hewan
5. Di padang rumput terdapat rumput, rusa, dan singa. Rusa memakan rumput

dan singa memakan rusa. Contoh tersebut menunjukkan bahwa tujuan utama adanya rantai makanan dalam ekosistem adalah ...

- a. menjaga keseimbangan ekosistem
 - b. mempercepat pertumbuhan tumbuhan
 - c. menambah jumlah hewan
 - d. mengurangi jumlah makhluk hidup
6. Di ekosistem hutan terdapat rumput yang dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Rumput mampu membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dan menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lain. Berdasarkan perannya, rumput termasuk ...
- a. konsumen tingkat II
 - b. produsen
 - c. dekomposer
 - d. konsumen tingkat I

7.



Pada rantai makanan di sawah, belalang dimakan oleh katak, kemudian katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Jika dilihat dari tingkat konsumen, maka ular berperan sebagai ...

- a. konsumen tingkat III
 - b. konsumen tingkat I
 - c. produsen
 - d. konsumen tingkat II
8. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Jika organisme tersebut disusun menjadi rantai makanan yang benar berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang tepat adalah ...
- a. buaya – angsa – ikan – plankton
 - b. plankton – ikan – angsa – buaya
 - c. ikan – plankton – angsa – buaya
 - d. angsa – ikan – plankton – buaya
9. Pada ekosistem hutan terdapat rumput, kelinci, serigala, dan harimau. Dalam rantai makanan tersebut, posisi kelinci adalah sebagai ...
- a. produsen
 - b. konsumen tingkat II
 - c. pengura
 - d. konsumen tingkat I
10. Perhatikan rantai makanan berikut: plankton → ikan kecil → ikan besar → hiu. Dalam rantai makanan tersebut, arah aliran energi yang benar adalah ...
- a. dari hiu ke plankton

- b. dari ikan besar ke ikan kecil
 - c. dari plankton ke hiu
 - d. dari hiu ke ikan kecil
11. Dalam ekosistem hutan terdapat rusa dan zebra yang memakan tumbuhan, kemudian dimangsa oleh singa. Jika jumlah singa berkurang, maka dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...
- a. jumlah rusa dan zebra menurun
 - b. jumlah tumbuhan menurun
 - c. jumlah pengurai berkurang
 - d. jumlah rusa dan zebra meningkat
12. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat beberapa rantai makanan yang saling berhubungan, seperti plankton → ikan → angsa → buaya dan plankton → ikan → buaya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam ekosistem terdapat ...
- a. satu hubungan saja
 - b. hubungan yang tidak teratur
 - c. keterkaitan antar rantai makanan
 - d. persaingan antar tumbuhan
13. Dalam suatu ekosistem, semua makhluk hidup memiliki peran masing-masing dalam rantai makanan. Jika salah satu komponen hilang, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Hal ini menunjukkan bahwa ...
- a. semua makhluk hidup saling bergantung
 - b. makhluk hidup dapat hidup sendiri
 - c. hanya hewan yang penting
 - d. tumbuhan tidak diperlukan
14. Dalam ekosistem sungai, limbah pabrik dibuang ke air sehingga banyak plankton mati. Akibatnya, ikan yang memakan plankton juga berkurang. Berdasarkan peristiwa tersebut, pengaruh aktivitas manusia terhadap rantai makanan adalah ...
- a. meningkatkan jumlah ikan
 - b. menjaga keseimbangan ekosistem
 - c. merusak rantai makanan
 - d. memperbanyak produsen
15. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dapat berperan menjaga keseimbangan ekosistem dengan berbagai cara. Salah satu tindakan yang tepat adalah ...
- a. membuang sampah ke sungai
 - b. menjaga kelestarian lingkungan
 - c. membakar hutan
 - d. berburu hewan liar

Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR IPAS KELAS VB KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS PENULIS MODUL	
Nama Penyusun	: Nur Ainun
Nama Sekolah	: SDN 1 Menteng
Tahun Ajaran	: 2026
Fase / Kelas / Smt	: C / V (Lima) / II (Dua)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Bab	: 2 Harmoni Dalam Ekosistem
Topik	: A Memakan dan Dimakan
Materi	b. Rantai Makanan
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik mampu memahami konsep rantai makanan dalam ekosistem serta menjelaskan hubungan antara makhluk hidup sebagai produsen, konsumen, dan pengurai. Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman tentang proses perpindahan energi melalui rantai makanan serta pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem dalam kehidupan sehari-hari. ❖ Melalui kegiatan belajar, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi komponen rantai makanan, menjelaskan peran setiap makhluk hidup dalam rantai makanan, serta memberikan contoh rantai makanan yang terdapat di lingkungan sekitar dengan tepat dan bertanggung jawab.	
C. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik telah mengenal makhluk hidup dan kebutuhannya, seperti makanan, air, dan tempat hidup. Peserta didik juga telah memahami bahwa tumbuhan dan hewan saling berhubungan dalam lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. ❖ Dengan pengetahuan awal tersebut, peserta didik siap mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang rantai makanan, hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup, serta peran produsen, konsumen, dan pengurai dalam menjaga keseimbangan ekosistem	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, bertaqwa kepada	Melaksanakan pembelajaran yang diawali

Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia	dengan berdoa dan berserah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa.
Mandiri Bergotong-royong	Bertanggung jawab terhadap tugas dan hasil belajar yang diperoleh. Peserta didik saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.
Bernalar Kritis	Peserta didik dapat mengerjakan soal dan LKPD dengan benar
E. SARANA DAN PRASARANA	
1. Alat dan Bahan : a)Alat : 1) Laptop 2) Jaringan Wifi 4) Proyektor 5) Buku teks b. Bahan : 1)Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	
2. Sumber Belajar : a. Amalia Fitri Ghani Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk SD/MI Kelas 5 c. Media Pembelajaran: Media Diorama Ekosistem (Rantai Makanan)	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
b. Peserta didik reguler/tipikal: umum, mudah dan kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
G. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖ 25 Peserta Didik	
H. PENDEKATAN/MODEL/METODE	
❖ Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning (PBL)</i> . ❖ Pendekatan : 4C, TPACK ❖ Metode : Diskusi, Tanya Jawab dan Presentasi. ❖ Diferensiasi : Proses, Konten	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui Tayangan powerpoint dan buku teks, peserta didik kelas VB mampu mengidentifikasi komponen rantai makanan serta menunjukkan contoh rantai makanan dengan benar. ❖ Melalui kegiatan diskusi kelompok dan presentasi, peserta didik kelas VB dapat menyajikan hasil pembelajaran tentang hubungan makan dan dimakan dalam rantai makanan dengan tepat.	
B. ASESMEN	
4. Asesmen Diagnostik (Asesmen Awal) Asesmen diagnostik digunakan untuk melihat kesiapan siswa (tidak masuk penilaian) dengan menggunakan pertanyaan pemantik dengan pendekatan.	

5. Asesmen Formatif (Kelompok) Asesmen formatif digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Asesmen formatif dirancang untuk dilaksanakan secara berkelompok. 6. Asesmen Sumatif (Individu) Asesmen sumatif digunakan pada akhir pembelajaran. Asesmen sumatif digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Asesmen sumatif dirancang untuk melaksanakan secara individu melalui kegiatan evaluasi soal pembelajaran yang diberikan.
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
❖ Penyusunan alur tujuan pembelajaran IPAS Fase C dilakukan dengan mengimplementasikan bahan ajar yang berpedoman pada kurikulum Merdeka Belajar pada peserta didik di SDN 1 Menteng. ❖ Peserta didik kelas V melalui kegiatan diskusi, pengamatan, dan refleksi pengalaman sehari-hari mampu memahami konsep rantai makanan serta pentingnya hubungan makan dan dimakan dalam ekosistem. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup sebagai produsen, konsumen, dan pengurai, serta memberikan contoh rantai makanan yang ada di lingkungan sekitar. ❖ Peserta didik juga mampu menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan dan makhluk hidup, serta memahami pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem agar rantai makanan tetap berlangsung dengan baik.
D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN
❖ Setelah mempelajari materi ini siswa di harapkan dapat menjelaskan dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari.
E. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Peserta didik memahami bahwa dalam ekosistem setiap makhluk hidup saling bergantung melalui hubungan makan dan dimakan. Tumbuhan berperan sebagai produsen, hewan sebagai konsumen, dan pengurai membantu menguraikan sisa makhluk hidup agar keseimbangan ekosistem tetap terjaga. Peserta didik menyadari bahwa jika salah satu komponen terganggu, maka rantai makanan dalam ekosistem juga akan terganggu. ❖ Melalui pemahaman ini, peserta didik dapat menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan dan makhluk hidup, serta memahami pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem agar hubungan antar makhluk hidup dapat berlangsung dengan baik dalam kehidupan sehari-hari..
F. PERTANYAAN PEMANTIK
c. Mengapa makhluk hidup membutuhkan makanan? d. Apakah tumbuh-tumbuhan sangat penting untuk makhluk hidup?
G. PERSIAPAN MENGAJAR
e. Mempersiapkan Media Diorama

f. Mempersiapkan LKPD g. Mempersiapkan Bahan Ajar/ Sumber Ajar h. Membagi kelompok belajar, mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan
H. KEGIATAN MENGAJAR
❖ Pembukaan: Mengajak peserta didik mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan apersepsi dan motivasi. ❖ Inti: Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. ❖ Penutup: Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang kegiatan hari ini.

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	30. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik. Kemudian peserta didik menjawab salam dan menyampaikan kabarnya hari ini. 31. Peserta didik duduk dengan rapi dan salah satu siswa maju ke depan untuk memimpin teman-temannya berdoa. 32. Peserta didik diminta untuk menyanyikan lagu wajib “Garuda Pancasila”. 33. https://youtu.be/OUjaLIU6gWw?si=V53F_8HFwNZCO4tS 34. Peserta didik menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. 35. Guru memeriksa daftar hadir peserta didik. 36. Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, yaitu hubungan makhluk hidup dalam ekosistem. 37. Peserta didik menerima informasi tentang tujuan dan materi pembelajaran. 38. Guru memberikan pertanyaan pemantik sebagai stimulus pengetahuan peserta didik, dengan pertanyaan: c. Mengapa makhluk hidup membutuhkan makanan? d. Apakah tumbuh-tumbuhan sangat penting untuk makhluk hidup?	10 Menit
Inti	<i>intak 1: Mengorientasi peserta didik pada masalah</i> 39. Guru menampilkan powepoint peserta didik di menyimak di suruh penjelasan guru tentang materi Rantai Makanan. 40. Peserta didik dibimbing guru melakukan tanya jawab untuk memperoleh informasi dari buku teks.	50 menit

	41. Peserta didik kemudian di arahkan untu mengamati media rantai makana yang ditampilkan guru. 42. Peserta didik dibimbing guru memahami hubungan makan dan dimakan dalam ekosistem. <i>Sintak 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar melalui kegiatan kelompok</i> 43. Guru membimbing peserta didik menjadi kelompok dan dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang anggota dengan tingkat kemampuan yang berbeda. 44. Peserta didik mendapatkan LKPD yang berisi bahan pembelajaran yang akan didiskusikan dalam kelompok. 45. Peserta didik menerima penjelasan guru terkait kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu menyusun contoh rantai makanan. 46. Peserta didik membagi tugas dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. <i>Sintak 3: Melakukan penyelidikan untuk menjawab permasalahan</i> 47. Peserta didik bersama kelompok melakukan pengamatan gambar atau kartu makhluk hidup untuk menyusun rantai makanan sederhana. 48. Peserta didik bersama kelompok membuat catatan hasil pembelajaran. 49. Peserta didik dibimbing guru dalam berdiskusi dan mengerjakan LKPD serta diberikan arahan jika mengalami kesulitan. <i>Sintak 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</i> 50. Peserta didik menyiapkan hasil diskusi kelompok. 51. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. 52. Peserta didik didampingi guru dan guru memberikan penilaian saat siswa sedang berdiskusi terkait penugasan dalam bentuk tulisan yang akan dipresentasikan di hadapan kelompok lain. 53. Kelompok yang lain menanggapi sambil dipandu oleh guru. 54. Peserta didik bersama guru melakukan <i>feedback/reward</i> terkait kegiatan di atas.	
--	--	--

	55. Peserta didik yang memperoleh kesulitan akan dibimbing oleh guru. Sintak 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah (Problem Based Learning) 56. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan <i>ice breaking</i>. 57. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. (Mandiri - PPP, TPACK) untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran hari ini.	
Penutup	7. Peserta didik mendapatkan apresiasi terkait kerja kelompok yang sudah dilakukan terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan 8. Guru memberikan penguatan terkait pembelajaran hari ini. 9. Peserta didik bersama guru menyimpulkan terkait pembelajaran hari ini. 10. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan mengajak peserta didik untuk berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. 11. Peserta didik diminta merapikan dan memasukkan buku dan alat tulis. 12. Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam.	10 menit
Refleksi Peserta Didik d. Bagaimana perasaanmu setelah kegiatan belajar hari ini ? e. Pada kegiatan manakah paling kamu sukai? (disaat persentasi / disaat dikusi berkelompok)? f. Apakah kelompokmu menyenangkan? g. Apakah ada kendala pada saat pembelajaran berlangsung? Sebutkan! h. Materi manakah yang belum kamu pahami? Refleksi Pendidik Manajemen Kelas: h. Apakah waktu kegiatan belajar mengajar sudah efektif dan efisien ? i. Apakah model dan media pembelajaran yang dipakai sudah tepat ? j. Apakah ada kendala selama melaksanakan pembelajaran ? Bagaimana solusinya ? k. Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan bab ini ? l. Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya ? m. Kegiatan yang paling disukai peserta didik ? n. Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik ? f. Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini ?		
PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
Pengayaan		

• Peserta didik membantu guru dalam membimbing teman-teman yang belum mencapai ketuntasan.
Remedial • Peserta didik yang belum menguasai materi rantai makanan akan dibuatkan soal yang lebih sederhana.
GLOSARIUM
f. Asesmen diagnostik: Asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat. g. Asesmen formatif: Pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran . h. Asesmen sumatif: Penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar. i. Kegiatan pengayaan: Kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat sehingga pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan mereka terhadap materi lebidalam . j. <i>Problem based learning (PBL)</i>: Adalah sebuah metode yang mengenalkan siswa pada suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas.
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
F. BAHAN AJAR G. LKPD H. MEDIA PEMBELAJARAN I. EVALUASI PEMBELAJARAN J. KISI KISI PENILAIAN

Palangka Raya, 6 Mei 2026

Guru Kelas

Mahasiswa

Elsy, S.Pd
NIP. 19870221 202321 2 006

Nur Ainun
223020212139



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA
Buku Pengantar Alam dan Sosial
untuk SD Kelas V
Penulis: Amalia Fitri Ghazlan, dkk.
ISBN: 978-602-744-482-3 (jilid)

Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem

Hutan hujan tropis di Kalimantan merupakan salah satu hutan dengan keanekaragaman hayati paling banyak di dunia. Dengan jumlah spesies yang sangat banyak, bagaimana mereka hidup satu sama lain? Lalu, bagaimana mereka mencari makan? Pada bab ini kita akan mempelajari bagaimana makhluk hidup mendapatkan makanan dalam sebuah ekosistem. Betapa pentingnya peran masing-masing komponen untuk menjaga ekosistem tetap harmonis. Selain itu, kita akan mempelajari mengenai dampak dari ketidakseimbangan suatu ekosistem.

Tujuan Pembelajaran

1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.
2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.
3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.

Topik A: Memakan dan Dimakan

Pertanyaan Esensial

1. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya?
2. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi?
3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem?



Gambar 2.1 Hubungan makan dan di makan antarmakhluk hidup.

Semua makhluk hidup membutuhkan energi untuk tetap hidup. Oleh karena itu, kita membutuhkan makanan. Tanpa makanan, manusia tidak akan mendapatkan energi untuk beraktivitas. Manusia mendapatkan makanan dengan mengolah bahan-bahan makanan yang ada di alam. Lalu, bagaimana dengan hewan dan tumbuhan? Bagaimana mereka mendapatkan makanan sebagai sumber energi?

42

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V

A.1 Rantai Makanan



Mari Mencoba

Proses Makhluk Hidup Mendapatkan Energi pada Suatu Ekosistem

1. Diskusikan bersama teman di sebelah kalian gambar kebun yang dikunjungi Aga, Ian, dan Banu. Tentukan makanan masing-masing makhluk hidup di ekosistem tersebut.
2. Tuliskan hasil diskusi kalian pada tabel di lembar kerja.
3. Sekarang, perhatikan tabel yang sudah kalian buat. Apakah kalian melihat ada sebuah hubungan antara satu sama lain?
4. Cobalah tulis hubungan yang kalian temukan menjadi sebuah rantai makanan seperti di bawah ini.



5. Komponen apakah yang cocok ditempatkan di kotak nomor 1, 2, 3, dan 4?



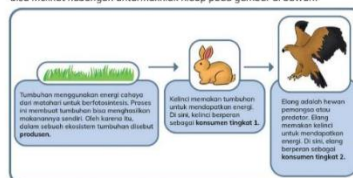
Lakukan Bersama

Membuat Rantai Makanan

1. Sekarang, mari kita bermain peran. Kalian secara berkelompok boleh memilih hewan atau tumbuhan apa pun dengan syarat berikut.
 - a. Hewan dan tumbuhan yang kalian pilih harus bisa memiliki hubungan seperti bagan di atas. Artinya, harus bisa dimakan atau memakan pilihan teman kalian.
 - b. Makhluk hidup yang ditempatkan pada nomor 1 tidak memakan dari makhluk hidup yang lain. Makhluk ini hanya bisa dimakan.
2. Setelah berdiskusi, buatlah kembali rantai makanannya pada lembar kerja.
3. Bandingkan dua bagan yang sudah kalian buat. Lalu, diskusikan bersama teman sekelompok kalian hal-hal berikut.
 - a. Makhluk hidup apa yang berada pada nomor 1?

Rantai Makanan

Dalam sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya. Sumber energi berarti sumber makanan. Apakah kalian bisa melihat hubungan antarmakhluk hidup pada gambar di bawah?



Gambar 2.2 Hubungan makan dan di makan antarmakhluk hidup.

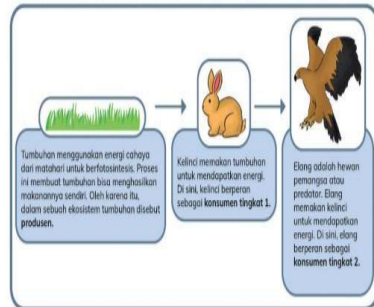
Gambar di atas merupakan contoh yang menunjukkan hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup. Sederhananya, kita bisa menggambarkan hubungan ini dalam bentuk **rantai makanan** seperti berikut.

Rumput → Kelinci → Elang

Menurut kalian, apa arti tanda panah pada rantai makanan di atas?

Rantai Makanan

Dalam sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya. Sumber energi berarti sumber makanan. Apakah kalian bisa melihat hubungan antarmakhluk hidup pada gambar di bawah?



Gambar 2.2 Hubungan makan dan di makan antarmakhluk hidup.

Gambar di atas merupakan contoh yang menunjukkan hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup. Sederhananya, kita bisa menggambarkan hubungan ini dalam bentuk **rantai makanan** seperti berikut.

Rumput → Kelinci → Elang

Menurut kalian, apa arti tanda panah pada rantai makanan di atas?



Gambar 2.3

Konsumen paling akhir bisa kita sebut sebagai puncak dari rantai makanan. Bagian tersebut bisa diisi dengan hewan karnivora atau omnivora. Biasanya, hewan ini tidak diburu oleh hewan lainnya untuk menjadi makanan. Umumnya, mereka mati karena waktu, bertarung dengan predator lainnya saat berburu makanan, atau diburu oleh manusia.



Gambar 2.4 Jamur

Ketika makhluk hidup mati, bangkainya akan membusuk dan diuraikan oleh dekomposer. Bakteri dan jamur merupakan contoh dekomposer. Hasil penguraian ini bercampur dengan tanah membentuk humus. Tanah yang mengandung humus sangat dibutuhkan tumbuhan untuk tumbuh dengan baik.

Keberadaan dekomposer membantu mendaur ulang proses rantai makanan agar kembali ke tumbuhan. Dengan adanya dekomposer ini, proses makan dan dimakan dalam ekosistem menjadi siklus yang terus berputar.

Kosakata Baru

produsen: penghasil makanan

konsumen: makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lainnya

predator: hewan yang hidupnya dari memangsa hewan lain

rantai makanan: proses transfer energi makanan pada suatu ekosistem

dekomposer: organisme atau makhluk hidup pengurai sisa-sisa bangkai hewan, tumbuhan, dan bangkai makhluk hidup lainnya

humus: bahan organik yang memiliki banyak unsur hara atau nutrisi untuk tumbuhan

Contoh Berbagai Rantai Makanan

Kira-kira, di mana letak hewan omnivora pada rantai makanan? Karena mereka bisa memakan tumbuhan dan juga hewan, hewan omnivora bisa menjadi konsumen 1, 2, atau bahkan 3. Contohnya monyet yang bisa memakan buah juga serangga yang bersarang di pohon. Bisakah kalian membuat rantai makanan dari gambar berikut?



Gambar 2.6 Monyet dan Rayap.

Bagaimana dengan ekosistem laut? Siapa yang berperan sebagai produsen? Pada ekosistem laut, tokoh utamanya ternyata tumbuhan yang tidak terlihat oleh mata kita, lho! Namanya fitoplankton dan jumlahnya sangat banyak di laut. Rumput laut dan lamun juga termasuk produsen di ekosistem pantai.

Karena butuh sinar Matahari untuk fotosintesis, maka organisme ini hidup di permukaan air laut. Organisme ini menjadi sumber makanan bagi banyak hewan di laut.



Gambar 2.7 Fitoplankton berperan sebagai produsen.

Rantai makanan tidak selalu memiliki urutan atau proses yang panjang. Ukuran gajah dewasa yang besar membuatnya tidak memiliki predator alami. Gajah makan beraneka macam tumbuhan. Di padang rumput Afrika, gajah suka makan rumput dan pohon akasia.

EKOSISTEM HUTAN

Harmoni Kehidupan di Daratan

Ekosistem hutan adalah suatu sistem kehidupan di daratan yang didominasi oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya. Hutan menjadi rumah bagi berbagai makhluk hidup, mulai dari tumbuhan kecil, serangga, burung, mamalia, hingga mikroorganisme. Semua komponen saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain untuk menjaga keseimbangan alam.

STRUKTUR HUTAN

Hutan memiliki lapisan atau struktur yang membentuk kehidupan di dalamnya.

- 1 Kanopi (Tajuk)**
Lapisan paling atas yang tersusun dari daun dan cabang pohon besar. Tempat hidup burung, tupai, dan serangga.
- 2 Lapisan Tengah**
Lapisan di bawah kanopi yang lebih lembap dan teduh. Dihuni oleh berbagai burung, kadal, dan mamalia kecil.
- 3 Lantai Hutan**
Lapisan paling bawah yang menerima cahaya matahari sedikit. Dihuni oleh tumbuhan kecil, serangga, jamur, dan hewan seperti ular atau semut.
- 4 Tanah dan Serasah**
Terdiri dari daun gugur, ranting, dan bahan organik yang membusuk. Menjadi tempat hidup mikroorganisme pengurai yang sangat penting.

PRODUSEN

Tumbuhan hijau adalah produsen utama di hutan. Mereka membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.



SIKLUS KEHIDUPAN DI HUTAN

Semua komponen saling berinteraksi dalam siklus yang berkesinambungan.



KONSUMEN

Hewan memperoleh energi dengan memakan tumbuhan atau hewan lain. Konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan.

Konsumen Tingkat I (Herbivora)
Memakan tumbuhan secara langsung.



Konsumen Tingkat II (Karnivora Kecil)
Memakan herbivora.



Konsumen Tingkat III (Karnivora Puncak)
Berada di puncak rantai makanan dan mengendalikan populasi hewan lain.



PENGURAI (DEKOMPOSER)

Jamur, bakteri, dan organisme kecil lainnya menguraikan sisa makhluk hidup yang mati menjadi zat yang lebih sederhana. Unsur hara kembali ke tanah dan dapat digunakan oleh tumbuhan.



PERAN DAN MANFAAT HUTAN

- Menghasilkan oksigen dan menyerap karbon dioksida.
- Menjaga keseimbangan iklim dan suhu bumi.
- Menjaga ketersediaan air dan mencegah banjir serta kekeringan.
- Melindungi tanah dari erosi dan longsor.
- Menjadi sumber makanan, obat-obatan, dan bahan kebutuhan manusia.
- Menjadi tempat tinggal dan sumber kehidupan bagi jutaan makhluk hidup.

ANCAMAN TERHADAP HUTAN

- Penebangan liar dan perambahan hutan.
- Kebakaran hutan.
- Perburuan hewan liar.
- Pencemaran lingkungan.
- Perubahan iklim global.

Jika hutan rusak, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Hewan kehilangan tempat tinggal, tumbuhan langka bisa punah, dan manusia juga akan merasakan dampaknya.



UPAYA PELESTARIAN HUTAN

- Reboisasi dan penanaman pohon.
- Tebang pilih dan pengelolaan hutan secara lestari.
- Melindungi satwa liar dan habitatnya.
- Mengurangi penggunaan produk yang merusak hutan.
- Edukasi dan kesadaran masyarakat untuk mencintai alam.



KESIMPULAN

Ekosistem hutan merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling bergantung. Keseimbangan hutan harus dijaga agar semua makhluk hidup dapat terus bertahan dan kehidupan di bumi tetap lestari.

JAGA HUTAN, JAGA KEHIDUPAN!

Karena hutan adalah paru-paru bumi dan sumber kehidupan kita semua.

EKOSISTEM SAWAH

Harmoni Kehidupan di Persawahan

Ekosistem sawah adalah sistem kehidupan di lahan basah hasil rekayasa manusia yang ditanami padi. Sawah menjadi tempat hidup berbagai makhluk, mulai dari tanaman padi, hewan kecil, hingga hewan besar. Semua saling berinteraksi dan bergantung untuk menjaga keseimbangan alam serta mendukung kehidupan manusia.

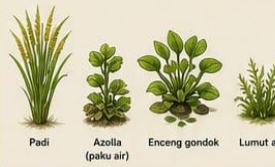
STRUKTUR SAWAH

Sawah memiliki lapisan atau struktur yang mendukung kehidupan di dalamnya.

- 1 Lapisan Air**
Air menggenangi sawah, menjadi habitat bagi ikan, keong, larva serangga, dan mikroorganisme.
- 2 Lapisan Tanah**
Tanah sawah menyimpan unsur hara dan menjadi tempat hidup cacing, bakteri, dan akar padi.
- 3 Tanaman Padi**
Padi memanfaatkan air, tanah, dan cahaya matahari untuk tumbuh dan menghasilkan bulir.
- 4 Udara dan Cahaya Matahari**
Udara dan sinar matahari diperlukan untuk fotosintesis tanaman serta kehidupan semua makhluk.

PRODUSEN

Padi dan tumbuhan air lainnya menghasilkan makanan melalui proses fotosintesis dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.



KONSUMEN

Hewan memperoleh energi dengan memakan tumbuhan atau hewan lain. Konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan.

Konsumen Tingkat I (Herbivora)

Memakan tumbuhan seperti padi dan tumbuhan air.



Konsumen Tingkat II (Karnivora Kecil)

Memakan herbivora.



Konsumen Tingkat III (Karnivora Puncak)

Berada di puncak rantai makanan dan mengendalikan populasi hewan lain.



PENGURAI (DEKOMPOSER)

Bakteri, jamur, dan organisme kecil lainnya menguraikan sisa makhluk hidup yang mati menjadi zat yang lebih sederhana. Unsur hara kembali ke tanah dan dapat digunakan oleh tanaman padi.



Membantu daur ulang unsur hara di dalam tanah.

SIKLUS KEHIDUPAN DI SAWAH

Semua komponen saling berinteraksi dalam siklus yang berkesinambungan.



PERAN DAN MANFAAT SAWAH

- Menghasilkan pangan utama bagi manusia.
- Menjadi habitat berbagai makhluk hidup.
- Menjaga ketersediaan air dan mencegah banjir.
- Menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen.
- Menjaga kesuburan tanah.
- Menjadi sumber mata pencaharian petani.

ANCAMAN TERHADAP SAWAH

- Alih fungsi lahan.
- Penggunaan pestisida berlebihan.
- Pencemaran air dan tanah.
- Perubahan iklim.
- Kurangnya regenerasi petani.

Jika sawah rusak, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Ketersediaan pangan bisa menurun, dan manusia bisa kekurangan sumber kehidupan.



UPAYA PELESTARIAN SAWAH

- Menggunakan pupuk organik dan pestisida alami.
- Menjaga kebersihan air dan saluran irigasi.
- Melindungi keanekaragaman hayati di sawah.
- Melestarikan varietas padi lokal.
- Edukasi dan kesadaran petani serta masyarakat untuk menjaga sawah.



KESIMPULAN

Ekosistem sawah merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling bergantung. Keseimbangan sawah harus dijaga agar kehidupan lestari dan manusia dapat terus menikmati hasilnya.

JAGA SAWAH, JAGA KEHIDUPAN!

Karena sawah adalah sumber pangan dan kehidupan kita semua.

EKOSISTEM SUNGAI

Harmoni Kehidupan di Aliran Air

Ekosistem sungai adalah sistem kehidupan di aliran air tawar yang ditopang oleh interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya. Sungai menjadi sumber air, makanan, transportasi, dan energi bagi banyak makhluk hidup. Semua komponen saling berinteraksi untuk menjaga keseimbangan alam dan keberlanjutan kehidupan.

STRUKTUR SUNGAI

Sungai memiliki lapisan atau struktur yang mendukung kehidupan di dalamnya.

- 1 Zona Udara dan Tepi Sungai**
Tempat burung, serangga, dan tumbuhan tepi sungai hidup.
- 2 Permukaan Air**
Tempat hidup fitoplankton, ikan kecil, serangga air, dan burung air.
- 3 Kolom Air**
Bagian tengah sungai tempat ikan, plankton, dan organisme air lainnya berenang.
- 4 Dasar Sungai**
Tempat organisme dasar hidup seperti cacing, kerang, dan tumbuhan air.

PRODUSEN

Tumbuhan air dan mikroorganisme menghasilkan makanan melalui fotosintesis dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.



KONSUMEN

Hewan memperoleh energi dengan memakan tumbuhan atau hewan lain. Konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan.

Konsumen Tingkat I (Herbivora/Planktonivora)
Memakan tumbuhan dan plankton.



Konsumen Tingkat II (Karnivora Kecil)
Memakan herbivora.



Konsumen Tingkat III (Karnivora Puncak)
Berada di puncak rantai makanan dan mengendalikan populasi hewan lain.



PENGURAI (DEKOMPOSER)

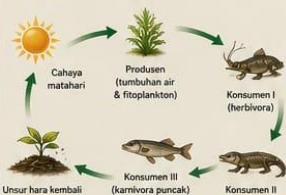
Bakteri, jamur, dan organisme kecil lainnya menguraikan sisa makhluk hidup yang mati menjadi zat yang lebih sederhana. Unsur hara kembali ke air dan dapat digunakan oleh tumbuhan dan organisme lain.



Membantu daur ulang unsur hara di dasar sungai.

SIKLUS KEHIDUPAN DI SUNGAI

Semua komponen saling berinteraksi dalam siklus yang berkesinambungan.



ANCAMAN TERHADAP SUNGAI

- Pencemaran limbah rumah tangga dan industri.
- Sampah plastik dan bahan berbahaya.
- Penebangan hutan di daerah hulu.
- Penangkapan ikan berlebihan.
- Alih fungsi lahan di bantaran sungai.

Jika sungai rusak, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu, keanekaragaman hayati menurun, dan kualitas hidup manusia ikut menurun.



UPAYA PELESTARIAN SUNGAI

- Tidak membuang sampah dan limbah ke sungai.
- Menjaga kebersihan sungai secara rutin.
- Menanam pohon di daerah hulu dan bantaran sungai.
- Menggunakan produk ramah lingkungan.
- Edukasi dan kesadaran masyarakat untuk menjaga sungai.



KESIMPULAN

Ekosistem sungai merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling bergantung. Keseimbangan sungai harus dijaga agar kehidupan di dalamnya lestari dan manusia terus mendapatkan manfaatnya.

JAGA SUNGAI, JAGA KEHIDUPAN!

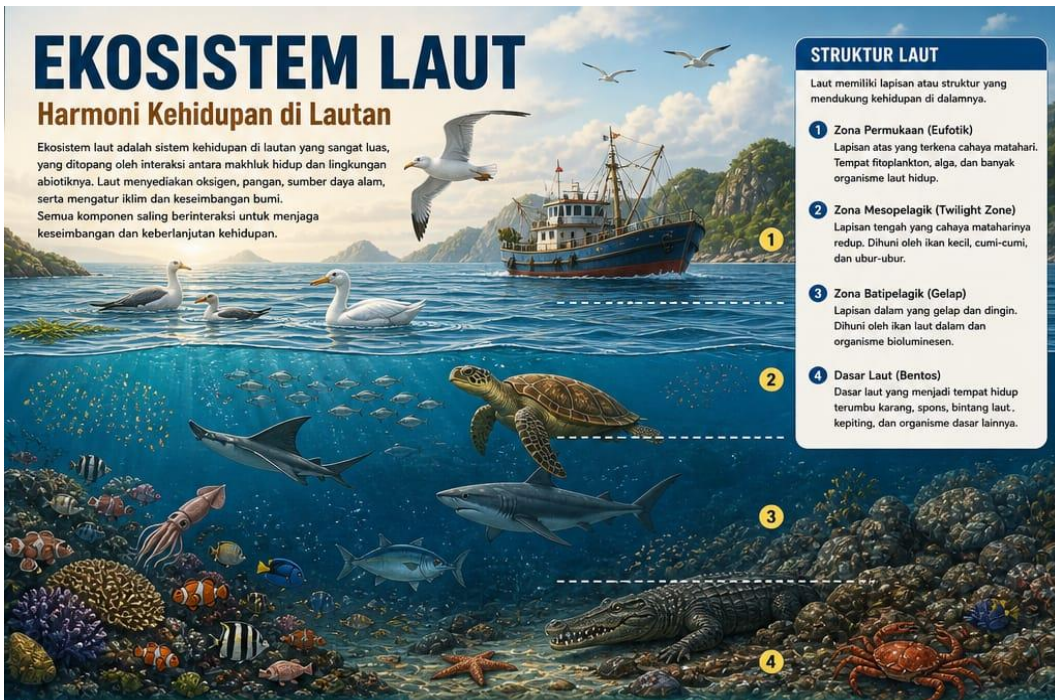
Karena sungai adalah sumber kehidupan bagi kita semua.



EKOSISTEM LAUT

Harmoni Kehidupan di Lautan

Ekosistem laut adalah sistem kehidupan di lautan yang sangat luas, yang ditopang oleh interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan abiotiknya. Laut menyediakan oksigen, pangan, sumber daya alam, serta mengatur iklim dan keseimbangan bumi. Semua komponen saling berinteraksi untuk menjaga keseimbangan dan keberlanjutan kehidupan.



STRUKTUR LAUT

Laut memiliki lapisan atau struktur yang mendukung kehidupan di dalamnya.

- 1 Zona Permukaan (Eufotik)**
Lapisan atas yang terkena cahaya matahari. Tempat fitoplankton, alga, dan banyak organisme laut hidup.
- 2 Zona Mesopelagik (Twilight Zone)**
Lapisan tengah yang cahaya matahari redup. Dihuni oleh ikan kecil, cumi-cumi, dan ubur-ubur.
- 3 Zona Batipelagik (Gelap)**
Lapisan dalam yang gelap dan dingin. Dihuni oleh ikan laut dalam dan organisme bioluminesen.
- 4 Dasar Laut (Bentos)**
Dasar laut yang menjadi tempat hidup terumbu karang, spons, bintang laut, kepiting, dan organisme dasar lainnya.

PRODUSEN

Tumbuhan laut dan mikroorganisme menghasilkan makanan melalui fotosintesis dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.



SIKLUS KEHIDUPAN DI LAUT

Semua komponen saling berinteraksi dalam siklus yang berkesinambungan.



KONSUMEN

Hewan memperoleh energi dengan memakan tumbuhan atau hewan lain. Konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan.

Konsumen Tingkat I (Herbivora/Planktonivora)
Memakan fitoplankton dan alga.



Konsumen Tingkat II (Karnivora Kecil)
Memakan herbivora.



Konsumen Tingkat III (Karnivora Puncak)
Berdar di puncak rantai makanan dan mengendalikan populasi hewan lain.



PENGURAI (DEKOMPOSER)

Bakteri, jamur, dan organisme kecil lainnya menguraikan sisa makhluk hidup yang mati menjadi zat yang lebih sederhana. Unsur hara kembali ke laut dan dapat digunakan oleh organisme laut.



Membantu daur ulang unsur hara di dasar laut.

PERAN DAN MANFAAT LAUT

- Menghasilkan oksigen dan menyerap karbon dioksida.
- Sumber pangan bagi manusia.
- Mengatur iklim dan menjaga keseimbangan suhu bumi.
- Menjadi jalur transportasi dan perdagangan.
- Sumber obat-obatan dan bahan industri.
- Melindungi pantai dari abrasi dan badai.

ANCAMAN TERHADAP LAUT

- Pencemaran plastik dan limbah.
- Penangkapan ikan berlebihan (overfishing).
- Perusakan terumbu karang dan habitat laut.
- Perubahan iklim dan pengasaman laut.
- Tumpahan minyak dan bahan kimia berbahaya.
- Penambangan laut dalam dan eksploitasi berlebihan.

Jika laut rusak, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Keanekaragaman hayati menurun, dan manusia bisa kehilangan sumber kehidupan yang sangat berharga.



UPAYA PELESTARIAN LAUT

- Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai.
- Tidak membuang sampah dan limbah ke laut.
- Menjaga dan memulihkan terumbu karang.
- Menggunakan alat tangkap ramah lingkungan.
- Melindungi kawasan konservasi laut.
- Edukasi dan kesadaran masyarakat untuk mencintai laut.



CONTOH KAWASAN KONSERVASI LAUT



KESIMPULAN

Ekosistem laut merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling bergantung. Keseimbangan laut harus dijaga agar kehidupan di bumi tetap lestari dan generasi mendatang masih dapat menikmati kekayaan laut yang melimpah.



JAGA LAUT, JAGA KEHIDUPAN!

Laut adalah paru-paru bumi dan sumber kehidupan kita semua. Mari bersama menjaga kelestarian laut untuk masa depan yang lebih baik.



Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

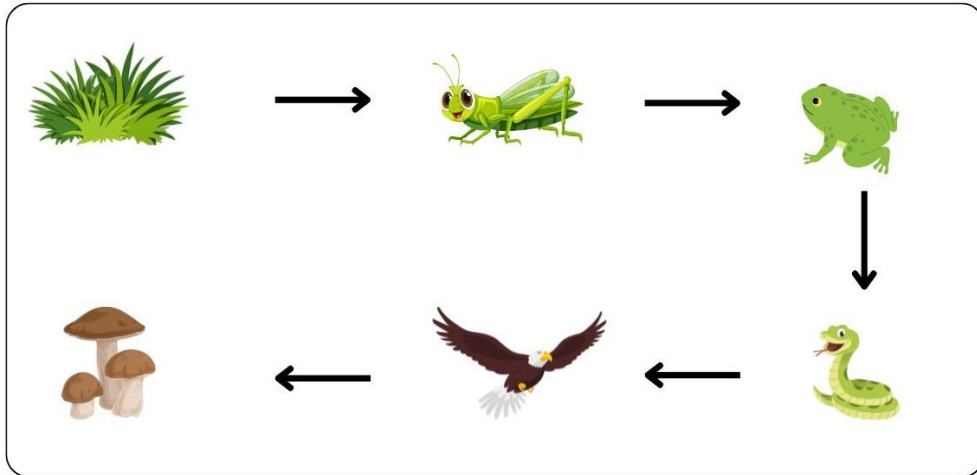


Nama :

Kelas :

RANTAI MAKANAN

Amatilah gambar rantai makanan berikut dan jawablah pertanyaan di bawah ini!



1. Jelaskan pengertian dari rantai makanan!

2. Apa yang dimaksud dengan produsen?

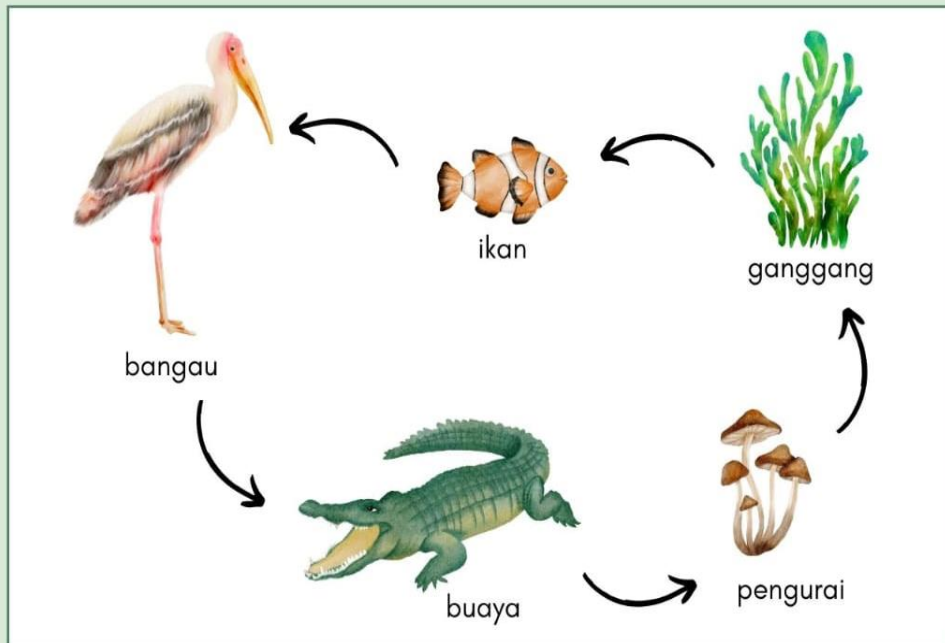
3. Berdasarkan gambar di atas, manakah yang berperan sebagai produsen?

4. Burung elang pada gambar rantai makanan di atas berfungsi sebagai ...

5. Apa yang dimaksud dengan pengurai? Pada gambar rantai makanan di atas manakah yang berfungsi sebagai pengurai?

RANTAI MAKANAN

Amatilah rantai makanan di bawah ini dengan cermat!



Berilah tanda centang pada kolom benar atau salah berdasarkan pernyataan di bawah ini!

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Rantai makanan tersebut terdapat di ekosistem laut.		
2	Ganggang berperan sebagai produsen.		
3	Produsen dapat menghasilkan makanan sendiri.		
4	Bangau berperan sebagai konsumen tingkat II.		
5	Jika populasi buaya menurun, maka populasi bangau meningkat.		
6	Populasi ikan meningkat, jika populasi bangau meningkat.		
7	Buaya merupakan hewan herbivora.		

LEMBAR PENILAIAN

B. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan.

Rubrik Penilaian Sikap

Karakter Operasional	Predikat/ Deskripsi		
	PB	B	SB
Berdoa	Siswa menunjukkan perilaku negatif sewaktu berdoa, contoh bermain atau mengganggu temannya sewaktu berdoa	Siswa menunjukkan perilaku biasa saja dalam berdoa, dan tidak pula menunjukkan perilaku negatif.	Siswa yang mampu memimpin temannya dalam berdoa. Menunjukkan sifat khusuk dan sungguh meminta kepada Tuhan Yang Maha Esa
Bernalar Kritis	Tidak menunjukan sikap Bernalar Kritis dalam tugas pembelajaran dan tidak konsisten	Menunjukkan sikap Bernalar Kritis dalam tugas pembelajaran dan belum Konsisten	Menunjukkan sikap Bernalar Kritis dalam tugas pembelajaran dan Konsisten

Tanggung jawab	Tidak membuat tugas proyek yang diberikan.	Siswa menyelesaikan tugas proyek, tetapi hanya sekedarnya saja, kurang memperhatikan hasil kerja.	Siswa mampu menyelesaikan tugas proyek lebih awal dan hasil kerjanya sangat baik.
Mandiri	Tidak menunjukkan sikap Mandiri dalam proses pemecahan masalah dan tidak konsisten	Menunjukkan sikap Mandiri dalam proses pemecahan masalah tetapi belum konsisten	Menunjukkan sikap Mandiri dalam proses pemecahan masalah dan Konsisten

PENILAIAN PENGETAHUAN

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Penugasan	Tugas individu tertulis	Setelah pembelajaran	<i>Assesment for learning</i>
2	Penugasan	Tugas kelompok dalam mengerjakan LKPD	Setelah pembelajaran berlangsung	<i>Assesment for learning</i>

SKOR				
Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mengidentifikasi komponen rantai makanan				

Menjelaskan hubungan makan dan dimakan				
enyusun contoh rantai makanan				
Menyajikan hasil diskusi				

Sikap Kecermatan dan Ketelitian

Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kecermatan dan ketelitian siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.

Tes tertulis : Skor

Menjawab pertanyaan pilihan ganda

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN KETERAMPILAN

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
a. Kolaborasi Mempresentasikan hasil diskusi dengan baik dan penuh percaya diri. b. Kerapilan dalam mengerjakan LKPD.	Memenuhi seluruh poin	Memenuhi 3 poin	Memenuhi 2 poin	Memenuhi 1 poin

Jika siswa menjawab benar pada semua tahapan :

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

KISI-KISI SOAL

No	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Aspek Yang Dinilai	Kunci Jawaban
1	Menjelaskan pengertian rantai makanan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
2	Menjelaskan konsep hubungan makan dan dimakan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	B
3	Menyusun urutan rantai makanan dengan benar	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
4	Menjelaskan fungsi rantai makanan dalam perpindahan energi	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
5	Menjelaskan tujuan rantai makanan dalam menjaga keseimbangan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	A
6	Mengidentifikasi peran produsen dalam rantai makanan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	B
7	Mengidentifikasi tingkat konsumen dalam rantai makanan	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	D
8	Menentukan susunan rantai makanan pada ekosistem sungai	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	B
9	Mengidentifikasi konsumen tingkat I dalam rantai makanan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C

10	Menjelaskan arah aliran energi dalam rantai makanan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
11	Menganalisis dampak perubahan jumlah predator dalam ekosistem	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
12	Menjelaskan keterkaitan antar rantai makanan dalam ekosistem	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
13	Menjelaskan hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	A
14	Menganalisis dampak perubahan jumlah predator dalam ekosistem	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	C
15	Menentukan tindakan menjaga keseimbangan ekosistem	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	(Kognitif)	B

SOAL EVALUASI

Nama :
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : V/II (Genap)

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

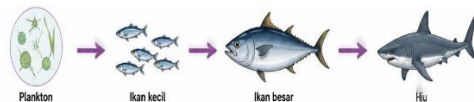
1. Di sebuah hutan, rumput dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Hubungan ini terjadi secara alami untuk mempertahankan kehidupan masing-masing makhluk hidup. Berdasarkan peristiwa tersebut, yang dimaksud dengan rantai makanan adalah ...

- e. hubungan tempat hidup makhluk hidup
- f. hubungan berkembang biak makhluk hidup
- g. hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
- h. hubungan persaingan antar makhluk hidup

2. Dalam ekosistem sawah, padi dimakan oleh belalang, belalang dimakan oleh katak, katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Peristiwa ini menunjukkan adanya hubungan makan dan dimakan yang saling berkaitan. Pernyataan yang tepat mengenai konsep tersebut adalah ...

- e. semua makhluk hidup saling bersaing
- f. makhluk hidup saling membutuhkan melalui proses makan
- g. makhluk hidup tidak saling berhubungan
- h. hanya hewan yang saling memakan

3. Perhatikan Gambar berikut!



Perhatikan beberapa organisme berikut: plankton, ikan kecil, ikan besar, dan hiu di ekosistem laut. Jika disusun menjadi rantai makanan sederhana berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang benar adalah ...

- e. hiu – ikan besar – ikan kecil – plankton
 - f. ikan kecil – plankton – ikan besar – hiu
 - g. plankton – ikan kecil – ikan besar – hiu
 - h. ikan besar – hiu – plankton – ikan kecil
4. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Plankton dimakan ikan, ikan dimakan angsa, dan angsa dimakan buaya. Contoh tersebut menunjukkan bahwa rantai makanan bertujuan untuk ...
- e. memperindah lingkungan
 - f. menjaga hubungan sosial
 - g. memindahkan energi antar makhluk hidup
 - h. memperbanyak jumlah hewan
5. Di padang rumput terdapat rumput, rusa, dan singa. Rusa memakan rumput dan

singa memakan rusa. Contoh tersebut menunjukkan bahwa tujuan utama adanya rantai makanan dalam ekosistem adalah ...

- e. menjaga keseimbangan ekosistem
 - f. mempercepat pertumbuhan tumbuhan
 - g. menambah jumlah hewan
 - h. mengurangi jumlah makhluk hidup
6. Di ekosistem hutan terdapat rumput yang dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Rumput mampu membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dan menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lain. Berdasarkan perannya, rumput termasuk ...
- e. konsumen tingkat II
 - f. produsen
 - g. dekomposer
 - h. konsumen tingkat I

7.



Pada rantai makanan di sawah, belalang dimakan oleh katak, kemudian katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Jika dilihat dari tingkat konsumen, maka ular berperan sebagai ...

- e. konsumen tingkat III
 - f. konsumen tingkat I
 - g. produsen
 - h. konsumen tingkat II
8. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Jika organisme tersebut disusun menjadi rantai makanan yang benar berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang tepat adalah ...
- e. buaya – angsa – ikan – plankton
 - f. plankton – ikan – angsa – buaya
 - g. ikan – plankton – angsa – buaya
 - h. angsa – ikan – plankton – buaya
9. Pada ekosistem hutan terdapat rumput, kelinci, serigala, dan harimau. Dalam rantai makanan tersebut, posisi kelinci adalah sebagai ...
- e. produsen
 - f. konsumen tingkat II
 - g. pengura
 - h. konsumen tingkat I
10. Perhatikan rantai makanan berikut: plankton → ikan kecil → ikan besar → hiu. Dalam rantai makanan tersebut, arah aliran energi yang benar adalah ...
- e. dari hiu ke plankton
 - f. dari ikan besar ke ikan kecil
 - g. dari plankton ke hiu

- h. dari hiu ke ikan kecil
- 11. Dalam ekosistem hutan terdapat rusa dan zebra yang memakan tumbuhan, kemudian dimangsa oleh singa. Jika jumlah singa berkurang, maka dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...
 - e. jumlah rusa dan zebra menurun
 - f. jumlah tumbuhan menurun
 - g. jumlah pengurai berkurang
 - h. jumlah rusa dan zebra meningkat
- 12. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat beberapa rantai makanan yang saling berhubungan, seperti plankton → ikan → angsa → buaya dan plankton → ikan → buaya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam ekosistem terdapat ...
 - e. satu hubungan saja
 - f. hubungan yang tidak teratur
 - g. keterkaitan antar rantai makanan
 - h. persaingan antar tumbuhan
- 13. Dalam suatu ekosistem, semua makhluk hidup memiliki peran masing-masing dalam rantai makanan. Jika salah satu komponen hilang, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Hal ini menunjukkan bahwa ...
 - e. semua makhluk hidup saling bergantung
 - f. makhluk hidup dapat hidup sendiri
 - g. hanya hewan yang penting
 - h. tumbuhan tidak diperlukan
- 14. Dalam ekosistem sungai, limbah pabrik dibuang ke air sehingga banyak plankton mati. Akibatnya, ikan yang memakan plankton juga berkurang. Berdasarkan peristiwa tersebut, pengaruh aktivitas manusia terhadap rantai makanan adalah ...
 - a. meningkatkan jumlah ikan
 - b. menjaga keseimbangan ekosistem
 - c. merusak rantai makanan
 - d. memperbanyak produsen
- 15. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dapat berperan menjaga keseimbangan ekosistem dengan berbagai cara. Salah satu tindakan yang tepat adalah ...
 - e. membuang sampah ke sungai
 - f. menjaga kelestarian lingkungan
 - g. membakar hutan
 - h. berburu hewan liar

Lampiran 3. Media Pembelajaran Diorama Ekosistem Rantai Makanan



Lampiran 4. Kisi- Kisi Instrumen Pilihan Ganda

No	Aspek	Indikator	No Item Soal
1	Pengertian Rantai Makanan	• Menjelaskan pengertian rantai makanan • Mengidentifikasi konsep makan dan dimakan • Menyebutkan contoh rantai makanan sederhana • Menjelaskan tujuan rantai makanan dalam ekosistem	1,2,3,4,5
2	Komponen Rantai Makanan	• Mengidentifikasi produsen dalam ekosistem • Mengidentifikasi konsumen tingkat I, II, dan III • Mengidentifikasi dekomposer (pengurai) • Membedakan peran tiap komponen dalam rantai makanan	6,7,8,9,10
3	Alur dan Urutan Rantai Makanan	• Menentukan urutan rantai makanan yang benar • Mengidentifikasi arah aliran energi • Menyusun rantai makanan dari suatu ekosistem • Menentukan posisi makhluk hidup dalam rantai makanan	11,12,13,14,15,
4	Interaksi dan Keseimbangan Ekosistem	• Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan • Menganalisis akibat jika salah satu komponen hilang	16,17,18,19,20,20,21,22

		• Mengidentifikasi keterkaitan antar rantai makanan • Menjelaskan pentingnya keseimbangan ekosistem	
5	Dampak dan Penerapan Rantai Makanan	• Menganalisis dampak kerusakan lingkungan terhadap rantai makanan • Menjelaskan pengaruh aktivitas manusia terhadap ekosistem • Menentukan solusi menjaga keseimbangan rantai makanan • Membuat contoh rantai makanan dalam kehidupan sehari-hari	23,24,25,26,27,28,29,30

Lampiran 5. Kisi- Kisi Instrumen Peduman Wawancara

Nama Responden :

Kelas :

Tanggal wawancara:

Jenis Responden

☐ Guru

☐ Peserta Didik

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Media diorama membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami.		
2	Media diorama membantu menjelaskan hubungan antar komponen dalam ekosistem.		
3	Penggunaan media diorama membuat pembelajaran lebih menarik.		
4	Peserta didik menunjukkan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran menggunakan media diorama.		
5	Media diorama meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.		
6	Media diorama membantu peserta didik mengingat materi yang telah dipelajari.		
7	Penggunaan media diorama memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		
8	Media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan konkret.		
9	Peserta didik merasa senang belajar menggunakan media diorama.		
10	Media diorama layak digunakan kembali pada pembelajaran IPAS materi ekosistem.		

Lampiran 5. Uji Coba Instrumen

Nama :
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : V/II (Genap)

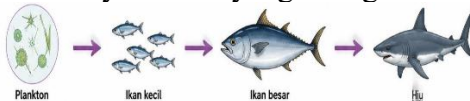
Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Di sebuah hutan, rumput dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Hubungan ini terjadi secara alami untuk mempertahankan kehidupan masing-masing makhluk hidup. Berdasarkan peristiwa tersebut, yang dimaksud dengan rantai makanan adalah ...

- a. hubungan tempat hidup makhluk hidup
- b. hubungan berkembang biak makhluk hidup
- c. hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
- d. hubungan persaingan antar makhluk hidup

2. Dalam ekosistem sawah, padi dimakan oleh belalang, belalang dimakan oleh katak, katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Peristiwa ini menunjukkan adanya hubungan makan dan dimakan yang saling berkaitan. Pernyataan yang tepat mengenai konsep tersebut adalah ...

- a. semua makhluk hidup saling bersaing
- b. makhluk hidup saling membutuhkan melalui proses makan
- c. makhluk hidup tidak saling berhubungan
- d. hanya hewan yang saling memakan



3. Perhatikan beberapa organisme berikut:

plankton, ikan kecil, ikan besar, dan hiu di ekosistem laut. Jika disusun menjadi rantai makanan sederhana berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang benar adalah ...

- a. hiu – ikan besar – ikan kecil – plankton
- b. ikan kecil – plankton – ikan besar – hiu
- c. plankton – ikan kecil – ikan besar – hiu
- d. ikan besar – hiu – plankton – ikan kecil

4. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Plankton dimakan ikan, ikan dimakan angsa, dan angsa dimakan buaya. Contoh tersebut menunjukkan bahwa rantai makanan bertujuan untuk ...

- a. memperindah lingkungan
- b. menjaga hubungan sosial
- c. memindahkan energi antar makhluk hidup
- d. memperbanyak jumlah hewan

5. Di padang rumput terdapat rumput, rusa, dan singa. Rusa memakan rumput

dan singa memakan rusa. Contoh tersebut menunjukkan bahwa tujuan utama adanya rantai makanan dalam ekosistem adalah ...

- a. menjaga keseimbangan ekosistem
 - b. mempercepat pertumbuhan tumbuhan
 - c. menambah jumlah hewan
 - d. mengurangi jumlah makhluk hidup
6. Di ekosistem hutan terdapat rumput yang dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Rumput mampu membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dan menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lain. Berdasarkan perannya, rumput termasuk ...

- a. konsumen tingkat II
- b. produsen
- c. dekomposer
- d. konsumen tingkat I



7. Pada rantai makanan di sawah, belalang dimakan oleh katak, kemudian katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Jika dilihat dari tingkat konsumen, maka ular berperan sebagai ...

- a. konsumen tingkat III
 - b. konsumen tingkat I
 - c. produsen
 - d. konsumen tingkat II
8. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Jika organisme tersebut disusun menjadi rantai makanan yang benar berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang tepat adalah ...
- a. buaya – angsa – ikan – plankton
 - b. plankton – ikan – angsa – buaya
 - c. ikan – plankton – angsa – buaya
 - d. angsa – ikan – plankton – buaya
9. Pada ekosistem hutan terdapat rumput, kelinci, serigala, dan harimau. Dalam rantai makanan tersebut, posisi kelinci adalah sebagai ...
- a. produsen
 - b. konsumen tingkat II
 - c. pengura
 - d. konsumen tingkat I
10. Perhatikan rantai makanan berikut: plankton → ikan kecil → ikan besar → hiu. Dalam rantai makanan tersebut, arah aliran energi yang benar adalah ...
- a. dari hiu ke plankton
 - b. dari ikan besar ke ikan kecil
 - c. dari plankton ke hiu
 - d. dari hiu ke ikan kecil

11. Dalam ekosistem hutan terdapat rusa dan zebra yang memakan tumbuhan, kemudian dimangsa oleh singa. Jika jumlah singa berkurang, maka dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...
 - a. jumlah rusa dan zebra menurun
 - b. jumlah tumbuhan menurun
 - c. jumlah pengurai berkurang
 - d. jumlah rusa dan zebra meningkat
12. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat beberapa rantai makanan yang saling berhubungan, seperti plankton → ikan → angsa → buaya dan plankton → ikan → buaya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam ekosistem terdapat ...
 - a. satu hubungan saja
 - b. hubungan yang tidak teratur
 - c. keterkaitan antar rantai makanan
 - d. persaingan antar tumbuhan
13. Dalam suatu ekosistem, semua makhluk hidup memiliki peran masing-masing dalam rantai makanan. Jika salah satu komponen hilang, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Hal ini menunjukkan bahwa ...
 - a. semua makhluk hidup saling bergantung
 - b. makhluk hidup dapat hidup sendiri
 - c. hanya hewan yang penting
 - d. tumbuhan tidak diperlukan
14. Dalam ekosistem sungai, limbah pabrik dibuang ke air sehingga banyak plankton mati. Akibatnya, ikan yang memakan plankton juga berkurang. Berdasarkan peristiwa tersebut, pengaruh aktivitas manusia terhadap rantai makanan adalah ...
 - a. meningkatkan jumlah ikan
 - b. menjaga keseimbangan ekosistem
 - c. merusak rantai makanan
 - d. memperbanyak produsen
15. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dapat berperan menjaga keseimbangan ekosistem dengan berbagai cara. Salah satu tindakan yang tepat adalah ...
 - a. membuang sampah ke sungai
 - b. menjaga kelestarian lingkungan
 - c. membakar hutan
 - d. berburu hewan liar

Lampiran 6. Kunci jawaban uji coba instrumen

Kunci Jawaban	
1	c. hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
2	b. makhluk hidup saling membutuhkan melalui proses makan
3	c. plankton – ikan kecil – ikan besar – hiu
4	c. memindahkan energi antar makhluk hidup
5	a. menjaga keseimbangan ekosistem
6	b. produsen
7	a. konsumen tingkat III
8	b. plankton – ikan – angsa – buaya
9	d. konsumen tingkat I
10	c. dari plankton ke hiu
11	d. jumlah rusa dan zebra meningkat
12	c. keterkaitan antar rantai makanan
13	a. semua makhluk hidup saling bergantung
14	c. merusak rantai makanan
15	b. menjaga kelestarian lingkungan

Lampiran 7. Uji validitas

no soal	<i>pearson correlation</i> (r Hitung)	r tabel	kesimpulan
1	0,525	0,003	Valid
2	0,574	0,001	Valid
3	0,605	0,000	Valid
4	0,606	0,000	Valid
5	0,589	0,000	Valid
6	0,598	0,000	Valid
7	0,870	0,001	Valid
8	0,359	0,052	Tidak Valid
9	0,090	0,637	Tidak Valid
10	0,019	0,919	Tidak Valid
11	0,136	0,472	Tidak Valid
12	0,104	0,817	Tidak Valid
13	0,609	0,000	Valid
14	0,621	0,000	Valid
15	0,064	0,808	Tidak Valid
16	0,640	0,000	Valid
17	0,031	0,872	Tidak Valid
18	0,104	0,585	Tidak Valid
19	0,564	0,001	Valid
20	0,638	0,000	Valid
21	0,607	0,000	Valid
22	0,074	0,699	Tidak Valid
23	0,636	0,000	Valid
24	0,156	0,412	Tidak Valid
25	0,444	0,014	Tidak Valid
26	0,178	0,819	Tidak Valid
27	0,043	0,819	Tidak Valid
28	0,626	0,000	Valid
29	0,188	0,319	Tidak Valid
30	0,105	0,580	Tidak Valid
Jumlah			15 Valid

Lampiran 8. Perhitungan Uji Reliabilitas

$$S^2 = \frac{Ex^2 - \frac{(Ex)^2}{N}}{N}$$

$$S^2 = \frac{4728,21 - \frac{(348)^2}{29}}{29}$$

$$S^2 = \frac{4728,21 - \frac{121104}{29}}{29}$$

$$S^2 = \frac{4728,21 - 4176}{29}$$

$$S^2 = \frac{552,21}{29}$$

$$S^2 = 19,04$$

$$S^2 = 19$$

$$r^2 = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left[\frac{S^2 t - \sum pq}{S^2 t} \right]$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{29} \right) \left(\frac{19 - 2,304}{19} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{29} \right) \left(\frac{16,696}{19} \right)$$

$$r_{11} = (1,03448)(0,87874)$$

$$r_{11} = 0,909$$

Koefisien Reliabilitas	Koefisien Korelasi	Kriteria
0,909	0,80-1,00	Sangat Tinggi

Lampiran 9. Soal pretest

Nama :
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : V/II (Genap)

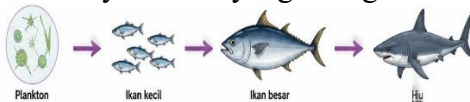
Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Di sebuah hutan, rumput dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Hubungan ini terjadi secara alami untuk mempertahankan kehidupan masing-masing makhluk hidup. Berdasarkan peristiwa tersebut, yang dimaksud dengan rantai makanan adalah ...

- a. hubungan tempat hidup makhluk hidup
- b. hubungan berkembang biak makhluk hidup
- c. hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
- d. hubungan persaingan antar makhluk hidup

2. Dalam ekosistem sawah, padi dimakan oleh belalang, belalang dimakan oleh katak, katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Peristiwa ini menunjukkan adanya hubungan makan dan dimakan yang saling berkaitan. Pernyataan yang tepat mengenai konsep tersebut adalah ...

- a. semua makhluk hidup saling bersaing
- b. makhluk hidup saling membutuhkan melalui proses makan
- c. makhluk hidup tidak saling berhubungan
- d. hanya hewan yang saling memakan



3. Perhatikan beberapa organisme berikut: plankton, ikan kecil, ikan besar, dan hiu di ekosistem laut. Jika disusun menjadi rantai makanan sederhana berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang benar adalah ...

- a. hiu – ikan besar – ikan kecil – plankton
- b. ikan kecil – plankton – ikan besar – hiu
- c. plankton – ikan kecil – ikan besar – hiu
- d. ikan besar – hiu – plankton – ikan kecil

4. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Plankton dimakan ikan, ikan dimakan angsa, dan angsa dimakan buaya. Contoh tersebut menunjukkan bahwa rantai makanan bertujuan untuk ...

- a. memperindah lingkungan
- b. menjaga hubungan sosial
- c. memindahkan energi antar makhluk hidup
- d. memperbanyak jumlah hewan

5. Di padang rumput terdapat rumput, rusa, dan singa. Rusa memakan rumput dan singa memakan rusa. Contoh tersebut menunjukkan bahwa tujuan utama

adanya rantai makanan dalam ekosistem adalah ...

- a. menjaga keseimbangan ekosistem
 - b. mempercepat pertumbuhan tumbuhan
 - c. menambah jumlah hewan
 - d. mengurangi jumlah makhluk hidup
6. Di ekosistem hutan terdapat rumput yang dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Rumput mampu membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dan menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lain. Berdasarkan perannya, rumput termasuk ...
- a. konsumen tingkat II
 - b. produsen
 - c. dekomposer
 - d. konsumen tingkat I



7. Pada rantai makanan di sawah, belalang dimakan oleh katak, kemudian katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Jika dilihat dari tingkat konsumen, maka ular berperan sebagai ...
- a. konsumen tingkat III
 - b. konsumen tingkat I
 - c. produsen
 - d. konsumen tingkat II
8. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Jika organisme tersebut disusun menjadi rantai makanan yang benar berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang tepat adalah ...
- a. buaya – angsa – ikan – plankton
 - b. plankton – ikan – angsa – buaya
 - c. ikan – plankton – angsa – buaya
 - d. angsa – ikan – plankton – buaya
9. Pada ekosistem hutan terdapat rumput, kelinci, serigala, dan harimau. Dalam rantai makanan tersebut, posisi kelinci adalah sebagai ...
- a. produsen
 - b. konsumen tingkat II
 - c. pengura
 - d. konsumen tingkat I
10. Perhatikan rantai makanan berikut: plankton → ikan kecil → ikan besar → hiu. Dalam rantai makanan tersebut, arah aliran energi yang benar adalah ...
- a. dari hiu ke plankton
 - b. dari ikan besar ke ikan kecil
 - c. dari plankton ke hiu
 - d. dari hiu ke ikan kecil
11. Dalam ekosistem hutan terdapat rusa dan zebra yang memakan tumbuhan,

kemudian dimangsa oleh singa. Jika jumlah singa berkurang, maka dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...

- a. jumlah rusa dan zebra menurun
- b. jumlah tumbuhan menurun
- c. jumlah pengurai berkurang
- d. jumlah rusa dan zebra meningkat

12. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat beberapa rantai makanan yang saling berhubungan, seperti plankton → ikan → angsa → buaya dan plankton → ikan → buaya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam ekosistem terdapat ...

- a. satu hubungan saja
- b. hubungan yang tidak teratur
- c. keterkaitan antar rantai makanan
- d. persaingan antar tumbuhan

13. Dalam suatu ekosistem, semua makhluk hidup memiliki peran masing-masing dalam rantai makanan. Jika salah satu komponen hilang, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Hal ini menunjukkan bahwa ...

- a. semua makhluk hidup saling bergantung
- b. makhluk hidup dapat hidup sendiri
- c. hanya hewan yang penting
- d. tumbuhan tidak diperlukan

14. Dalam ekosistem sungai, limbah pabrik dibuang ke air sehingga banyak plankton mati. Akibatnya, ikan yang memakan plankton juga berkurang. Berdasarkan peristiwa tersebut, pengaruh aktivitas manusia terhadap rantai makanan adalah ...

- a. meningkatkan jumlah ikan
- b. menjaga keseimbangan ekosistem
- c. merusak rantai makanan
- d. memperbanyak produsen

15. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dapat berperan menjaga keseimbangan ekosistem dengan berbagai cara. Salah satu tindakan yang tepat adalah ...

- a. membuang sampah ke sungai
- b. menjaga kelestarian lingkungan
- c. membakar hutan
- d. berburu hewan liar

Lampiran 10. Soal posttest

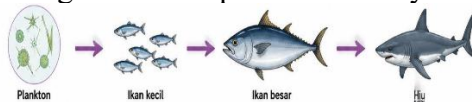
Nama :
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : V/II (Genap)

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat beberapa rantai makanan yang saling berhubungan, seperti plankton → ikan → angsa → buaya dan plankton → ikan → buaya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam ekosistem terdapat ...
 - a. satu hubungan saja
 - b. hubungan yang tidak teratur
 - c. keterkaitan antar rantai makanan
 - d. persaingan antar tumbuhan
2. Dalam ekosistem sawah, padi dimakan oleh belalang, belalang dimakan oleh katak, katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Peristiwa ini menunjukkan adanya hubungan makan dan dimakan yang saling berkaitan. Pernyataan yang tepat mengenai konsep tersebut adalah ...
 - a. semua makhluk hidup saling bersaing
 - b. makhluk hidup saling membutuhkan melalui proses makan
 - c. makhluk hidup tidak saling berhubungan
 - d. hanya hewan yang saling memakan
3. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dapat berperan menjaga keseimbangan ekosistem dengan berbagai cara. Salah satu tindakan yang tepat adalah ...
 - a. membuang sampah ke sungai
 - b. menjaga kelestarian lingkungan
 - c. membakar hutan
 - d. berburu hewan liar
4. Di sebuah hutan, rumput dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Hubungan ini terjadi secara alami untuk mempertahankan kehidupan masing-masing makhluk hidup. Berdasarkan peristiwa tersebut, yang dimaksud dengan rantai makanan adalah ...
 - a. hubungan tempat hidup makhluk hidup
 - b. hubungan berkembang biak makhluk hidup
 - c. hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
 - d. hubungan persaingan antar makhluk hidup
5. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Plankton dimakan ikan, ikan dimakan angsa, dan angsa dimakan buaya. Contoh tersebut menunjukkan bahwa rantai makanan bertujuan untuk ...
 - a. memperindah lingkungan
 - b. menjaga hubungan sosial
 - c. memindahkan energi antar makhluk hidup
 - d. memperbanyak jumlah hewan
6. Pada ekosistem hutan terdapat rumput, kelinci, serigala, dan harimau. Dalam

rantai makanan tersebut, posisi kelinci adalah sebagai ...

- produsen
 - konsumen tingkat II
 - pengurai
 - konsumen tingkat I
7. Dalam ekosistem sungai, limbah pabrik dibuang ke air sehingga banyak plankton mati. Akibatnya, ikan yang memakan plankton juga berkurang. Berdasarkan peristiwa tersebut, pengaruh aktivitas manusia terhadap rantai makanan adalah ...
- meningkatkan jumlah ikan
 - menjaga keseimbangan ekosistem
 - merusak rantai makanan
 - memperbanyak produsen
8. Dalam suatu ekosistem, semua makhluk hidup memiliki peran masing-masing dalam rantai makanan. Jika salah satu komponen hilang, maka keseimbangan ekosistem akan terganggu. Hal ini menunjukkan bahwa ...
- semua makhluk hidup saling bergantung
 - makhluk hidup dapat hidup sendiri
 - hanya hewan yang penting
 - tumbuhan tidak diperlukan
9. Dalam suatu ekosistem sungai terdapat plankton, ikan, angsa, dan buaya. Jika organisme tersebut disusun menjadi rantai makanan yang benar berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang tepat adalah ...
- buaya – angsa – ikan – plankton
 - plankton – ikan – angsa – buaya
 - ikan – plankton – angsa – buaya
 - angsa – ikan – plankton – buaya



10. Perhatikan beberapa organisme berikut: plankton, ikan kecil, ikan besar, dan hiu di ekosistem laut. Jika disusun menjadi rantai makanan sederhana berdasarkan hubungan makan dan dimakan, maka susunan yang benar adalah ...
- hiu – ikan besar – ikan kecil – plankton
 - ikan kecil – plankton – ikan besar – hiu
 - plankton – ikan kecil – ikan besar – hiu
 - ikan besar – hiu – plankton – ikan kecil
- padi → belalang → katak → ular → burung hantu



11. Pada rantai makanan di sawah, belalang dimakan oleh katak, kemudian katak dimakan oleh ular, dan ular dimakan oleh burung hantu. Jika dilihat dari tingkat konsumen, maka ular berperan sebagai ...
- konsumen tingkat III

- b. konsumen tingkat I
 - c. produsen
 - d. konsumen tingkat II
12. Di padang rumput terdapat rumput, rusa, dan singa. Rusa memakan rumput dan singa memakan rusa. Contoh tersebut menunjukkan bahwa tujuan utama adanya rantai makanan dalam ekosistem adalah ...
- a. menjaga keseimbangan ekosistem
 - b. mempercepat pertumbuhan tumbuhan
 - c. menambah jumlah hewan
 - d. mengurangi jumlah makhluk hidup
13. Dalam ekosistem hutan terdapat rusa dan zebra yang memakan tumbuhan, kemudian dimangsa oleh singa. Jika jumlah singa berkurang, maka dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...
- a. jumlah rusa dan zebra menurun
 - b. jumlah tumbuhan menurun
 - c. jumlah pengurai berkurang
 - d. jumlah rusa dan zebra meningkat
14. Di ekosistem hutan terdapat rumput yang dimakan oleh kelinci, kemudian kelinci dimakan oleh serigala, dan serigala dimangsa oleh harimau. Rumput mampu membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dan menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lain. Berdasarkan perannya, rumput termasuk ...
- a. konsumen tingkat II
 - b. produsen
 - c. dekomposer
 - d. konsumen tingkat I
15. Perhatikan rantai makanan berikut: plankton → ikan kecil → ikan besar → hiu. Dalam rantai makanan tersebut, arah aliran energi yang benar adalah ...
- a. dari hiu ke plankton
 - b. dari ikan besar ke ikan kecil
 - c. dari plankton ke hiu
 - d. dari hiu ke ikan kecil

Lampiran 11. Kunci jawaban pretest

Kunci Jawaban	
1	c. hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
2	b. makhluk hidup saling membutuhkan melalui proses makan
3	c. plankton – ikan kecil – ikan besar – hiu
4	c. memindahkan energi antar makhluk hidup
5	a. menjaga keseimbangan ekosistem
6	b. produsen
7	a. konsumen tingkat III
8	b. plankton – ikan – angsa – buaya
9	d. konsumen tingkat I
10	c. dari plankton ke hiu
11	d. jumlah rusa dan zebra meningkat
12	c. keterkaitan antar rantai makanan
13	a. semua makhluk hidup saling bergantung
14	c. merusak rantai makanan
15	b. menjaga kelestarian lingkungan

Lampiran 12. Kunci jawaban posttest

Kunci Jawaban	
1	c keterkaitan antar rantai makanan
2	b makhluk hidup saling membutuhkan melalui proses makan
3	b menjaga kelestarian lingkungan
4	c hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
5	c memindahkan energi antar makhluk hidup
6	d konsumen tingkat I
7	d merusak rantai makanan
8	a semua makhluk hidup saling bergantung
9	b plankton → ikan → angsa → buaya
10	c plankton → ikan kecil → ikan besar → hiu
11	a konsumen tingkat III
12	a menjaga keseimbangan ekosistem
13	d jumlah rusa dan zebra meningkat
14	b Produsen
15	c dari plankton ke hiu

Lampiran 13. Data hasil pretest kelas eksperimen

No	Nama	Nilai
1	Adeline Christy	46,66
2	Aisyah Nur Rafajriati	60
3	Alisa Marsela	73,33
4	Anindya Fadhilah Fatin.	66,66
5	Anyarosalin	46,66
6	Arjuna Pratama Hasbey	73,33
7	Aulia RAHMAN	40
8	Bastian Ari Lelosintano	33,33
9	Calista Bevery Jaqueline	46,66
10	Demy Raditya	80
11	Fadli Saputra	53,33
12	Faeyza Noor Hibatulloh	66,66
13	Felycia Yusintha	60
14	Firanti Ningsih	33,33
15	Gabriel Gavrila	60
16	Gita Sri Manuela	53,33
17	Glory Christina Putri	66,66
18	Jeslyn Alice Octavia	46,66
19	Keinara Acelin	80
20	Luthfia Dewina	73,33
21	May Kayla Carolyn	80
22	Rajiah	66,66

23	Redi Kalawa	80
24	Yohanes Pemberi Manto	73,33
25	Yusup Ardiansyah	60

Lampiran 14. Data hasil pretest kelas kontrol

No	NAMA	NILAI
1.	Abi Darmawan	60
2.	Adriel Gracio P.L.	80
3.	Afisy Humaira P.	73,33
4.	Annisa Putri	60
5.	Arfiah Ariffatun N	53,33
6.	Ayna Talita Zahran	73,33
7.	Chesya Olivia Y.U. D.	66,66
8.	Daniel Ryan M.L.	60
9.	Evanna De O.P.	73,33
10.	Evan prayoga A	86,66
11.	Febyansyah Efendy	53,33
12.	Gabrielta Laura M	73,33
13.	Gilang Pratama S.	60
14.	Graciano Julian T.	73,33
15.	Heilbram Harun A.	86,66
16.	Joana Tirzha Putri	66,66
17.	Joshua Adelio P	73,33
18.	M. Aditya Pratama	46,66
19.	Muh. Alfatih	53,33
20.	Muh. Raffa R.I	80
21.	Natasya Salsabila	80
22.	Naura Sabila	66,66

23.	Samuel Jonathan P.	73,33
24.	Satria Argadhani L	66,66
25.	Seto Adi Jayakusuma	53,33
26.	Valentine Brigita B.	66,66
27.	Silvester Friendino M	86,66
28.	Dhili Muhammad Hafiz	46,66

Lampiran 15. Data hasil posttest kelas eksperimen

No	Nama	Nilai
1	Adeline Christy	93,33
2	Aisyah Nur Rafajriati	86,66
3	Alisa Marsela	86,66
4	Anindya Fadhilah Fatin.	93,33
5	Anyarosalin	100
6	Arjuna Pratama Hasbey	100
7	Aulia RAHMAN	86,66
8	Bastian Ari Lelosintano	73,33
9	Calista Bevery Jaqueline	86,66
10	Demy Raditya	80
11	Fadli Saputra	86,66
12	Faeyza Noor Hibatulloh	93,33
13	Felycia Yusintha	100
14	Firanti Ningsih	66.66
15	Gabriel Gavrila	93,33
16	Gita Sri Manuela	86,66
17	Glory Christina Putri	100
18	Jeslyn Alice Octavia	93,33
19	Keinara Acelin	80
20	Luthfia Dewina	100
21	May Kayla Carolyn	80

22	Rajiah	86,66
23	Redi Kalawa	80
24	Yohanes Pemberi Manto	100
25	Yusup Ardiansyah	100

Lampiran 16. Data hasil posttest kelas kontrol

No	NAMA	NILAI
1.	Abi Darmawan	66,66
2.	Adriel Gracio P.L.	86,66
3.	Afisy Humaira P.	73,33
4.	Annisa Putri	80
5.	Arfiah Ariffatun N	73,33
6.	Ayna Talita Zahran	73,33
7.	Chesya Olivia Y.U. D.	66,66
8.	Daniel Ryan M.L.	73,33
9.	Evanna De O.P.	73,33
10.	Evan prayoga A	80
11.	Febyansyah Efendy	80
12.	Gabrielta Laura M	73,33
13.	Gilang Pratama S.	80
14.	Graciano Julian T.	66.66
15.	Heilbram Harun A.	86,66
16.	Joana Tirzha Putri	80
17.	Joshua Adelio P	100
18.	M. Aditya Pratama	93,33
19.	Muh. Alfatih	80
20.	Muh. Raffa R.I	80
21.	Natasya Salsabila	100
22.	Naura Sabila	73,33

23.	Samuel Jonathan P.	73,33
24.	Satria Argadhani L	66,66
25.	Seto Adi Jayakusuma	93,33
26.	Valentine Brigita B.	93,33
27.	Silvester Friendino M	86,66
28.	Delhi Muhammad Hafiz	66,66

Lampiran 17. Uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.140	25	.200 [*]	.963	25	.484
	Posttest Eksperimen	.144	25	.194	.941	25	.157
	Pretest Kontrol	.143	28	.150	.961	28	.377
	Posttest Kontrol	.151	28	.102	.928	28	.056

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 18. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS Peserta Didik	Based on Mean	.130	1	51	.720
	Based on Median	.139	1	51	.711
	Based on Median and with adjusted df	.139	1	50.839	.711
	Based on trimmed mean	.158	1	51	.693

Lampiran 19. Tabel nilai signifikan T-Tabel

Group Statistics										
		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error					
Hasil Belajar IPAS Peserta Didik	Hasil Belajar Kelas VA Eksperimen	25	89.8636	9.05263	1.81053					
	Hasil Belajar Kelas VB Kontrol	28	79.2589	9.96116	1.88248					

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar IPAS Peserta Didik	Equal variances assumed	.130	.720	4.038	51	.000	10.60467	2.62626	5.33224	15.87710
	Equal variances not assumed			4.060	50.980	.000	10.60467	2.61185	5.36112	15.84822

Lampiran 22. Dokumentasi



Pertemuan_1 Mengajara Pretest di kelas Eksperimen



Penyebaran Pretest di kelas Eksperimen



Pertemuan_1 Mengajar Pretest di Kelas Kontrol



Penyebaran Pretest di kelas kontrol



Pertemuan_2 Pengajaran Posttest di Kelas Eksperimen





Pengerjaan LKPD di Kelas Eksperimen









Penyebaran Posttest di kelas eksperimen



Pertemuan_2 pengajaran Posttest di kelas kontrol



Penyebaran Posttest di kelas kontrol



Pertemuan_3 Wawancara Bersama Wali kelas VA



Pertemuan_5 Wawancara Bersama Wali kelas V B



Pertemuan_5 Wawancara Bersama Siswa



Pertemuan_5 Wawancara Bersama Siswa

RIWAYAT HIDUP



Nur Ainun lahir di Tampelas pada tanggal 14 Agustus 2003. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Jidin dan Ibu Titih. Saat ini penulis berdomisili di Kasongan, Kabupaten Katingan Hilir, Kalimantan Tengah.

Pendidikan formal penulis dimulai di SDN 1 Tampelas dan dilanjutkan di SDN 1 Kasongan Lama hingga lulus pada tahun 2015. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Katingan Hilir dan menyelesaikannya pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Muhammadiyah Kasongan dan lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Palangka Raya. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif dalam berbagai kegiatan organisasi, khususnya Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) dan Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM). Melalui organisasi tersebut, penulis memperoleh pengalaman dalam bidang kepemimpinan, pengabdian masyarakat, serta pengembangan nilai-nilai keislaman dan kemasyarakatan.

Selain aktif berorganisasi, penulis juga terlibat dalam berbagai kegiatan sosial dan kemanusiaan yang bertujuan memberikan manfaat bagi masyarakat. Pengalaman tersebut membentuk karakter penulis menjadi pribadi yang memiliki kepedulian sosial, semangat kolaborasi, serta komitmen untuk terus berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat.

Berkat doa, dukungan keluarga, serta kerja keras yang dilakukan selama masa studi, penulis berhasil menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah. Penulis berharap ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan dapat bermanfaat serta menjadi bekal untuk memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan masyarakat.