

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto dokumentasi observasi dan wawancara



## Lampiran 2. Surat Keterangan izin untuk penelitian



### YAYASAN PENDIDIKAN KRISTEN BINA KASIH KARTASURA SD KRISTEN KARTASURA

Jl. Wimbo Harsono No. 24 RT 02 RW 06 Kartasura 57167

#### SURAT IJIN PENELITIAN

No. 421.2/ SDK/ 226/ 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DORKASIH YANURINDA KRISMANI, S.Si, MA  
NIP. : -  
Pangkat/Gol. : -  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Kristen Kartasura

Menindaklanjuti Surat No : 089/I-BAAIK/AMIKOM SKA/VI/2025 Hal : Permohonan Ijin /  
Rekomendasi Penelitian mata kuliah skripsi pada semester VIII dengan data mahasiswa STMIK  
Amikom Surakarta sebagai berikut :

Nama : Calvin Collins Tan  
NIM : 2113010280  
Program Studi : Informatika  
Jenjang : S1

Memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SD Kristen Kartasura Kecamatan Kartasura  
Kabupaten Sukoharjo.

Demikian surat ijin ini kami berikan agar dapat digunakan dengan baik sebagaimana mestinya.  
Terima kasih.

Kartasura, 18 Juli 2025  
Kepala Sekolah  
Dorkasih Yanurinda K, S.Si, M.A  
NIP.-

### Lampiran 3. Dokumentasi Implementasi



#### Lampiran 4. Data Nilai Ulangan

[illegible]

## Lampiran 5. Angket kelayakan aplikasi

### Ahli materi

**LEMBAR ANGKET AHLI MATERI**  
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI**  
**PEMBELAJARAN IPAS "MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD**  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)

**A. PENGANTAR**

- Lampir identifikasi Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pembelajaran IPAS "Memakan dan Dimakan" Pada Kelas V SD ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai Kualitas Media Pembelajaran Interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
- Pendapat, kritik, saran dan kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan Kualitas Media Pembelajaran Interaktif yang dibuat.

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

**A. ASPEK MATERI**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keterangan dan simbol konsep "Memakan dan Dimakan" sesuai materi yang disajikan dalam media telah tepat.			✓	
2.	Catatan materi (matriks proses, fenomena, dan pengantar) sesuai untuk tingkat siswa kelas V SD.				✓
3.	Contoh-contoh kegiatan yang disajikan dalam media menarik perhatian dan sesuai dengan kondisi lingkungan siswa.			✓	
4.	Urutan dan definisi yang diberikan dalam media pembelajaran telah benar dan sesuai dengan kebutuhan yang ada.				✓

**B. ASPEK KESELAMATAN KURIKULUM DAN KARAKTERISTIK SISWA**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Meritika untuk kelas V SD.				✓
2.	Materi yang disajikan dalam pengajaran sesuai kondisi intelektual dan mental di kelas (dari siswa kelas V SD).			✓	
3.	Pengajaran materi yang disampaikan dengan tingkat perkembangan pemahaman dan karakteristik siswa.				✓

**C. ASPEK PEMBELAJARAN**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Akar pengajaran materi sudah direncanakan dan terdapat.			✓	
2.	Struktur isi yang disajikan mampu mengaitkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.				✓
3.	Materi ini disajikan menggunakan media dan materi yang relevan dengan materi tersebut.				✓
4.	Media pembelajaran ini dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi yang diinginkan.				✓

**D. KOMENTAR DAN SARAN**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**E. KESIMPULAN**

Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Materi Memakan dan Dimakan (Rantai Makanan) Kelas V SD, Dinyatakan :

☒ Layak digunakan untuk Penelitian

☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan komentar dan saran sebagaimana terlampir.

Kartasura, ..... Agustus 2025

*[Signature]*  
Siswa S.M  
NY.

### Ahli media

**LEMBAR ANGKET AHLI MEDIA**  
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI**  
**PEMBELAJARAN IPAS "MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD**  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)

**A. PENGANTAR**

- Lampir identifikasi Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pembelajaran IPAS "Memakan dan Dimakan" Pada Kelas V SD ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai Kualitas Media Pembelajaran Interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
- Pendapat, kritik, saran dan kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan Kualitas Media Pembelajaran Interaktif yang dibuat.

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tata letak setiap komponen media sudah pas dan sesuai			✓	
2.	Bentuk dan ukuran media sangat cocok untuk mendukung pembelajaran			✓	
3.	Secara komposisi media memuat keterangan jelas			✓	
4.	Secara teknis, tampilan media mudah dioperasikan				✓
5.	Media pembelajaran interaktif sangat membantu dalam proses pembelajaran				✓
6.	Penggunaan media ini telah menambah pengalaman baru pada proses pembelajaran				✓
7.	Tampilan menarik media telah menumbuhkan minat dan motivasi belajar				✓
8.	Ukuran huruf dan gaya huruf yang ada didalam media tersebut telah sesuai dan menarik			✓	

**B. KESIMPULAN**

Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Materi Memakan dan Dimakan (Rantai Makanan) Kelas V SD, Dinyatakan :

☒ Layak digunakan untuk Penelitian

☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan komentar dan saran sebagaimana terlampir.

Kartasura, ..... Agustus 2025

*[Signature]*  
Dorcasah Yanurinda Kriyanti, S.Si, MA.  
Nlp.

## Responden Siswa/i

### LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS "MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD (Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)

Nama : Danilus

No. Absen : 4

Kelas : 5

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

#### A. ASPEK MATERI

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Kartu Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.				✓
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.				✓
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.		✓		

#### B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.				✓
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.				✓
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.		✓		

#### C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.				✓
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.			✓	
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.			✓	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.				✓
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.				✓
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.				✓
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.			✓	

### LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS "MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD (Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)

Nama : Pr. R. E. P. S. S.

No. Absen : 12

Kelas : 5

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

#### A. ASPEK MATERI

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Kartu Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.	✓			
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.	✓			
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.	✓			

#### B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.				✓
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.				✓
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.		✓		

#### C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.				✓
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.			✓	
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.			✓	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.				✓
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.				✓
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.				✓
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.			✓	



**LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS  
"MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Nama : > 433

No. Absen : 6

Kelas : 5

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

**A. ASPEK MATERI**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Rantai Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.	✓			
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.			✓	
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.				✓

**B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.				✓
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.				✓
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.		✓		

**C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.	✓			
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.		✓		
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.		✓		

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.		✓		
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.		✓		
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.		✓		
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.	✓			

**LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS  
"MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Nama : 666

No. Absen : > 1

Kelas : 1

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

**A. ASPEK MATERI**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Rantai Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.				✓
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.				✓
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.			✓	

**B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.			✓	
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.				✓
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.		✓		

**C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.			✓	
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.		✓		
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.				✓

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.			✓	
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.				✓
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.		✓		
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.	✓			

**LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS  
"MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Nama : Pratiwi

No. Absen : 1

Kelas : 5

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan

**A. ASPEK MATERI**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Rantai Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.				✓
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.				✓
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.			✓	

**B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.				✓
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.				✓
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.			✓	

**C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.				✓
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.			✓	
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.			✓	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.				✓
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.				✓
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.				✓
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.			✓	

**LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS  
"MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Nama : Pratiwi

No. Absen : 16

Kelas : 5

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan

**A. ASPEK MATERI**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Rantai Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.				✓
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.				✓
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.			✓	

**B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.				✓
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.				✓
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.				✓

**C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.				✓
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.			✓	
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.				✓

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.				✓
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.			✓	
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.			✓	
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.			✓	



**LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS  
"MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Nama : 907500 Jeyan alisa kg

No. Absen : 15

Kelas : 5

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

**A. ASPEK MATERI**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Rantai Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.				✓
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.				✓
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.			✓	

**LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS  
"MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Nama : 16060171a

No. Absen : 3

Kelas : 5/5

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

**A. ASPEK MATERI**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Rantai Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.	✓			✓
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.		✓		✓
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.	✓			✓

**B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.				✓
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.				✓
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.			✓	

**C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.				✓
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.			✓	
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.			✓	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.				✓
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.				✓
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.				✓
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.		✓		

**B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.				✓
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.				✓
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.			✓	

**C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.				✓
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.			✓	
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.			✓	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.				✓
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.				✓
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.				✓
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.		✓		

**LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS  
"MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Nama : Muhammad  
No. Absen : 10  
Kelas : 5

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

**A. ASPEK MATERI**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Rantai Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.				✓
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.		✓		
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.			✓	

**B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.				✓
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.				✓
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.				✓

**C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.				✓
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.			✓	
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.				✓

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.		✓		
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.		✓		
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.				✓
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.			✓	

**LEMBAR ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PEMBELAJARAN IPAS  
"MEMAKAN DAN DIMAKAN" PADA KELAS V SD  
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Nama : Nisa  
No. Absen : 12  
Kelas : 5

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
4 = SS (Sangat Setuju)  
3 = S (Setuju)  
2 = KS (Kurang Setuju)  
1 = TS (Tidak Setuju)
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

**A. ASPEK MATERI**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi "Memakan dan Dimakan" (Rantai Makanan) yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami.				✓
2.	Penjelasan tentang rantai makanan di dalam menu materi sudah jelas.			✓	
3.	Contoh gambar yang diberikan sangat membantu saya mengerti materi.			✓	

**B. ASPEK TAMPILAN DAN AUDIO (VISUAL DAN SUARA)**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan gambar di dalam aplikasi ini terlihat menarik.	✓			
2.	Warna dan desain aplikasi ini membuat saya senang menggunakannya.		✓		
3.	Suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas dan membuat belajar lebih seru.		✓		

**C. ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi ini sangat mudah untuk saya gunakan sendiri.		✓		
2.	Kuis di dalam aplikasi ini seru dan menantang untuk dikerjakan.				✓
3.	Permainan (mini games) puzzle drag and drop menyenangkan dan mudah dimainkan.	✓			

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Belajar dengan aplikasi ini lebih menyenangkan daripada metode ceramah guru atau membaca buku.	✓			
2.	Saya menjadi lebih bersemangat dan termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan aplikasi ini.	✓			
3.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar.	✓			
4.	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya merasa nilai saya pada topik "Memakan dan Dimakan" bisa menjadi lebih baik.		✓		

## Lampiran 6. Pre test

LEMBAR SOAL PRE-TEST

Nama : MELEKDEK  
 No Absen : 19  
 Kelas : 5 20

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (X) pada pilihan ganda a,b,c,d!

- Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...  
 a. Air  
☒ b. Tumbuhan hijau  
 c. Cahaya matahari  
 d. Hewan pemakan tumbuhan
- Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...  
 a. Belalang  
 b. Tikus  
☒ c. Katak  
 d. Padi
- Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...  
 a. Produsen  
☒ b. Konsumen tingkat I  
 c. Konsumen tingkat II  
 d. Pengurai
- Perhatikan rantai makanan berikut: Daur → Ular → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...  
 a. Daur  
☒ b. Ular  
 c. Ayam  
 d. Elang
- Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...  
 a. Produsen  
☒ b. Konsumen puncak  
 c. Hewan karnivora  
 d. Bakteri dan jamur

- Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...  
☒ a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut  
 b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu  
 c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu  
 d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton
- Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?  
 a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.  
 b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.  
 c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.  
 d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.
- Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...  
 a. Padi  
☒ b. Tikus  
 c. Ular  
 d. Elang
- Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...  
 a. Karnivora  
☒ b. Herbivora  
 c. Omnivora  
 d. Dekomposer
- Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?  
 a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.  
☒ b. Menguraikan semua jenis hewan karnivora.  
 c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.  
 d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Mengerjakan \*\*\*

LEMBAR SOAL PRE-TEST

Nama : 3070  
No. Absen : 6  
Kelas : 5

50

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (x) pada pilihan ganda a,b,c,d!

1. Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...  
☒ a. Air  
☐ b. Tumbuhan hijau  
☐ c. Cahaya matahari  
☐ d. Hewan pemakan tumbuhan
2. Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...  
☐ a. Belalang  
☐ b. Tikus  
☐ c. Katak  
☒ d. Padi
3. Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...  
☐ a. Produsen  
☐ b. Konsumen tingkat I  
☐ c. Konsumen tingkat II  
☒ d. Pengurai
4. Perhatikan rantai makanan berikut: Daun → Ulat → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...  
☐ a. Daun  
☒ b. Ulat  
☐ c. Ayam  
☐ d. Elang
5. Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...  
☐ a. Produsen  
☐ b. Konsumen puncak  
☐ c. Hewan karnivora  
☒ d. Bakteri dan jamur

6. Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...

- a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut
- b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu
- ☒ c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu
- d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton

7. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?

- ☒ a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.
- b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.
- c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.
- d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.

8. Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...

- a. Padi
- b. Tikus
- c. Ular
- ☒ d. Elang

9. Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...

- a. Karnivora
- ☒ b. Herbivora
- c. Omnivora
- d. Dekomposer

10. Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?

- a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.
- b. Memangsa semua jenis hewan karnivora.
- ☒ c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.
- d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Menengerjakan \*\*\*

LEMBAR SOAL PRE-TEST

Nama : 50460  
No. Absen : 17  
Kelas : 5

30

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (x) pada pilihan ganda a,b,c,d!

1. Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...  
☒ a. Air  
☐ b. Tumbuhan hijau  
☐ c. Cahaya matahari  
☐ d. Hewan pemakan tumbuhan
2. Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...  
☐ a. Belalang  
☒ b. Tikus  
☐ c. Katak  
☐ d. Padi
3. Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...  
☒ a. Produsen  
☐ b. Konsumen tingkat I  
☐ c. Konsumen tingkat II  
☐ d. Pengurai
4. Perhatikan rantai makanan berikut: Daun → Ulat → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...  
☒ a. Daun  
☐ b. Ulat  
☐ c. Ayam  
☐ d. Elang
5. Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...  
☒ a. Produsen  
☐ b. Konsumen puncak  
☐ c. Hewan karnivora  
☐ d. Bakteri dan jamur

6. Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...

- a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut
- b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu
- c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu
- d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton

7. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?

- a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.
- ☒ b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.
- c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.
- d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.

8. Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...

- a. Padi
- b. Tikus
- c. Ular
- ☒ d. Elang

9. Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...

- ☒ a. Karnivora
- b. Herbivora
- c. Omnivora
- d. Dekomposer

10. Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?

- a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.
- b. Memangsa semua jenis hewan karnivora.
- ☒ c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.
- d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Menengerjakan \*\*\*

LEMBAR SOAL PRE-TEST

Nama : *Sofyan Adhik*  
No. Absen : 0  
Kelas : 5

30

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (x) pada pilihan ganda a,b,c,d!

1. Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...

- ☒ a. Air
- ☐ b. Tumbuhan hijau
- ☐ c. Cahaya matahari
- ☐ d. Hewan pemakan tumbuhan

2. Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...

- ☐ a. Belalang
- ☐ b. Tikus
- ☒ c. Katak
- ☐ d. Padi

3. Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...

- ☐ a. Produsen
- ☒ b. Konsumen tingkat I
- ☐ c. Konsumen tingkat II
- ☐ d. Pengurai

4. Perhatikan rantai makanan berikut: Daun → Ulat → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...

- ☐ a. Daun
- ☐ b. Ulat
- ☒ c. Ayam
- ☐ d. Elang

5. Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...

- ☒ a. Produsen
- ☐ b. Konsumen puncak
- ☐ c. Hewan karnivora
- ☐ d. Bakteri dan jamur

LEMBAR SOAL PRE-TEST

Nama : *DAFFA*  
No. Absen :  
Kelas : 5

50

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (x) pada pilihan ganda a,b,c,d!

1. Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...

- ☒ a. Air
- ☐ b. Tumbuhan hijau
- ☐ c. Cahaya matahari
- ☐ d. Hewan pemakan tumbuhan

2. Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...

- ☐ a. Belalang
- ☐ b. Tikus
- ☒ c. Katak
- ☐ d. Padi

3. Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...

- ☐ a. Produsen
- ☐ b. Konsumen tingkat I
- ☐ c. Konsumen tingkat II
- ☒ d. Pengurai

4. Perhatikan rantai makanan berikut: Daun → Ulat → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...

- ☐ a. Daun
- ☐ b. Ulat
- ☒ c. Ayam
- ☐ d. Elang

5. Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...

- ☒ a. Produsen
- ☐ b. Konsumen puncak
- ☐ c. Hewan karnivora
- ☐ d. Bakteri dan jamur

6. Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...

- ☐ a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut
- ☐ b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu
- ☒ c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu
- ☐ d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton

7. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?

- ☐ a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.
- ☒ b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.
- ☐ c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.
- ☐ d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.

8. Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...

- ☒ a. Padi
- ☐ b. Tikus
- ☐ c. Ular
- ☐ d. Elang

9. Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...

- ☐ a. Karnivora
- ☐ b. Herbivora
- ☒ c. Omnivora
- ☐ d. Dekomposer

10. Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?

- ☒ a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.
- ☐ b. Memangsa semua jenis hewan karnivora.
- ☐ c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.
- ☐ d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Mengerjakan \*\*\*

6. Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...

- ☐ a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut
- ☒ b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu
- ☐ c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu
- ☐ d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton

7. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?

- ☐ a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.
- ☒ b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.
- ☐ c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.
- ☐ d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.

8. Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...

- ☐ a. Padi
- ☐ b. Tikus
- ☐ c. Ular
- ☒ d. Elang

9. Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...

- ☒ a. Karnivora
- ☐ b. Herbivora
- ☐ c. Omnivora
- ☐ d. Dekomposer

10. Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?

- ☐ a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.
- ☐ b. Memangsa semua jenis hewan karnivora.
- ☒ c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.
- ☐ d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Mengerjakan \*\*\*

## Lampiran 7. Post test

### LEMBAR SOAL POST-TEST

Nama : DAFFA

No. Absen : 3

Kelas : 5

90

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (x) pada pilihan ganda a,b,c,d!

1. Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...
  - a. Air
  - ☒ b. Tumbuhan hijau
  - c. Cahaya matahari
  - d. Hewan pemakan tumbuhan
2. Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...
  - a. Belalang
  - b. Tikus
  - c. Katak
  - ☒ d. Padi
3. Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...
  - a. Produsen
  - ☒ b. Konsumen tingkat I
  - c. Konsumen tingkat II
  - d. Pengurai
4. Perhatikan rantai makanan berikut: Daun → Ulat → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...
  - a. Daun
  - b. Ulat
  - ☒ c. Ayam
  - d. Elang
5. Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...
  - a. Produsen
  - b. Konsumen puncak
  - c. Hewan karnivora
  - ☒ d. Bakteri dan jamur

6. Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...

- a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut
- ☒ b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu
- c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu
- d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton

7. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?

- a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.
- ☒ b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.
- c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.
- d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.

8. Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...

- a. Padi
- b. Tikus
- c. Ular
- ☒ d. Elang

9. Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...

- a. Karnivora
- ☒ b. Herbivora
- c. Omnivora
- d. Dekomposer

10. Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?

- a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.
- b. Memangsa semua jenis hewan karnivora.
- ☒ c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.
- d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Mengerjakan \*\*\*

### LEMBAR SOAL POST-TEST

Nama : Yosha Mulya Alinda

No. Absen : 11

Kelas : 5

100

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (x) pada pilihan ganda a,b,c,d!

1. Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...
  - a. Air
  - b. Tumbuhan hijau
  - ☒ c. Cahaya matahari
  - d. Hewan pemakan tumbuhan
2. Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...
  - a. Belalang
  - b. Tikus
  - c. Katak
  - ☒ d. Padi
3. Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...
  - a. Produsen
  - ☒ b. Konsumen tingkat I
  - c. Konsumen tingkat II
  - d. Pengurai
4. Perhatikan rantai makanan berikut: Daun → Ulat → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...
  - a. Daun
  - b. Ulat
  - ☒ c. Ayam
  - d. Elang
5. Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...
  - a. Produsen
  - b. Konsumen puncak
  - c. Hewan karnivora
  - ☒ d. Bakteri dan jamur

6. Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...

- a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut
- ☒ b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu
- c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu
- d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton

7. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?

- a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.
- ☒ b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.
- c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.
- d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.

8. Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...

- a. Padi
- b. Tikus
- c. Ular
- ☒ d. Elang

9. Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...

- a. Karnivora
- ☒ b. Herbivora
- c. Omnivora
- d. Dekomposer

10. Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?

- a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.
- b. Memangsa semua jenis hewan karnivora.
- ☒ c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.
- d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Mengerjakan \*\*\*



LEMBAR SOAL POST-TEST

Nama : Yusya Ygda Alinda

No. Absen : 13

Kelas : 9.

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (x) pada pilihan ganda a,b,c,d!

1. Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...
  - a. Air
  - b. Tumbuhan hijau
  - ☒ c. Cahaya matahari
  - d. Hewan pemakan tumbuhan
2. Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...
  - a. Belalang
  - b. Tikus
  - c. Katak
  - ☒ d. Padi
3. Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...
  - a. Produsen
  - ☒ b. Konsumen tingkat I
  - c. Konsumen tingkat II
  - d. Pengurai
4. Perhatikan rantai makanan berikut: Daun → Ulat → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...
  - a. Daun
  - b. Ulat
  - ☒ c. Ayam
  - d. Elang
5. Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...
  - a. Produsen
  - b. Konsumen puncak
  - c. Hewan karnivora
  - ☒ d. Bakteri dan jamur

LEMBAR SOAL POST-TEST

Nama : Jaki

No. Absen : 6

Kelas : 5

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (x) pada pilihan ganda a,b,c,d!

1. Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...
  - a. Air
  - b. Tumbuhan hijau
  - ☒ c. Cahaya matahari
  - d. Hewan pemakan tumbuhan
2. Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...
  - a. Belalang
  - b. Tikus
  - c. Katak
  - ☒ d. Padi
3. Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...
  - a. Produsen
  - ☒ b. Konsumen tingkat I
  - c. Konsumen tingkat II
  - d. Pengurai
4. Perhatikan rantai makanan berikut: Daun → Ulat → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...
  - a. Daun
  - b. Ulat
  - ☒ c. Ayam
  - d. Elang
5. Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...
  - a. Produsen
  - b. Konsumen puncak
  - c. Hewan karnivora
  - ☒ d. Bakteri dan jamur

6. Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...

- a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut
- ☒ b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu
- c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu
- d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton

7. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?

- a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.
- ☒ b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.
- c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.
- d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.

8. Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...

- a. Padi
- b. Tikus
- c. Ular
- ☒ d. Elang

9. Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...

- a. Karnivora
- ☒ b. Herbivora
- c. Omnivora
- d. Dekomposer

10. Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?

- a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.
- b. Memangsa semua jenis hewan karnivora.
- ☒ c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.
- d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Mengerjakan \*\*\*

6. Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...

- a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut
- ☒ b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu
- c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu
- d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton

7. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?

- a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.
- ☒ b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.
- c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.
- d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.

8. Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...

- a. Padi
- b. Tikus
- c. Ular
- ☒ d. Elang

9. Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...

- a. Karnivora
- ☒ b. Herbivora
- c. Omnivora
- d. Dekomposer

10. Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?

- a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.
- b. Memangsa semua jenis hewan karnivora.
- ☒ c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.
- d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Mengerjakan \*\*\*

LEMBAR SOAL POST-TEST

Nama : Mlg 16  
No. Absen : 10  
Kelas : 5

100

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan (x) pada pilihan ganda a,b,c,d!

1. Sumber energi utama yang mengawali semua rantai makanan di Bumi adalah...
  - a. Air
  - b. Tumbuhan hijau
  - ☒ c. Cahaya matahari
  - d. Hewan pemakan tumbuhan
2. Dalam ekosistem sawah, organisme yang berperan sebagai produsen adalah...
  - a. Belalang
  - b. Tikus
  - c. Katak
  - ☒ d. Padi
3. Seekor kambing memakan rumput di lapangan. Dalam rantai makanan, kambing tersebut memiliki peran sebagai...
  - a. Produsen
  - ☒ b. Konsumen tingkat I
  - c. Konsumen tingkat II
  - d. Pengurai
4. Perhatikan rantai makanan berikut: Daun → Ulat → Ayam → Elang. Yang menduduki tingkat konsumen II adalah...
  - a. Daun
  - b. Ulat
  - ☒ c. Ayam
  - d. Elang
5. Ketika seekor hewan mati, sisa tubuhnya akan diuraikan menjadi zat hara oleh...
  - a. Produsen
  - b. Konsumen puncak
  - c. Hewan karnivora
  - ☒ d. Bakteri dan jamur

6. Urutan rantai makanan di bawah ini yang paling tepat untuk ekosistem laut adalah...
  - a. Ikan hiu → ikan kecil → fitoplankton → anjing laut
  - ☒ b. Fitoplankton → ikan kecil → anjing laut → ikan hiu
  - c. Ikan kecil → fitoplankton → anjing laut → ikan hiu
  - d. Anjing laut → ikan kecil → ikan hiu → fitoplankton
7. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?
  - a. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.
  - ☒ b. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu untuk perpindahan energi.
  - c. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan antara dua jenis organisme.
  - d. Kumpulan makhluk hidup sejenis yang tinggal di suatu tempat.
8. Dalam rantai makanan: Padi → Tikus → Ular → Elang. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah...
  - a. Padi
  - b. Tikus
  - c. Ular
  - ☒ d. Elang
9. Hewan yang mendapatkan energi dengan memakan produsen secara langsung disebut juga...
  - a. Karnivora
  - ☒ b. Herbivora
  - c. Omnivora
  - d. Dekomposer
10. Apa peran utama pengurai (dekomposer) dalam sebuah ekosistem?
  - a. Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat I.
  - b. Menangsa semua jenis hewan karnivora.
  - ☒ c. Mengembalikan zat hara ke tanah dengan menguraikan sisa makhluk hidup.
  - d. Menghasilkan oksigen melalui proses fotosintesis.

\*\*\* Selamat Mengerjakan \*\*\*



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

**AMIKOM SURAKARTA**

www.amikomsolo.ac.id

amikomsolo@amikomsolo.ac.id


**LEMBAR REVISI**

**UJIAN SKRIPSI**

TA. 2024/2025


NAMA : CELVIN COLLINS TAN  
NOMOR MAHASISWA : 2113010280  
PROGRAM STUDI : Informatika  
HARI, TGL UJIAN : Senin, 29 September 2025  
BATAS AKHIR REVISI : **Senin, 13 Oktober 2025**  
JUDUL SKRIPSI : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pembelajaran IPAS "Memakan dan Dimakan" pada Kelas V SD (Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)  
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Riyan Abdul Aziz, M.Kom  
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
	LBM tambahkan 2-3 Jurnal tentang ADDIE, Mobile	e
	Tinjauan Pustaka & Keaslian disesuaikan	e
	Metode Penelitian didetailkan Bagian lampiran → debesarkan aja ambil 1,2 Dokumen	e
	Wireframe & development disesuaikan Implementasi didetailkan	e
	MPI = Splash screen terlalu cepat, Tambah Animasi pada bagian materi dikategorikan saja <del>puzzle tambahkan telinga, buat aset yang menarik</del>	e

Penguji : Indrawan Ady S, M.Kom (  )\*)

\*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 3 - 10 - 2025

Penguji : Indrawan Ady S, M.Kom (  )\*\*)

\*\*) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji  
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
**AMIKOM SURAKARTA**  
www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

**LEMBAR REVISI**  
**UJIAN SKRIPSI**  
TA. 2024/2025

NAMA : CELVIN COLLINS TAN  
NOMOR MAHASISWA : 2113010280  
PROGRAM STUDI : Informatika  
HARI, TGL UJIAN : Senin, 29 September 2025  
BATAS AKHIR REVISI : **Senin, 13 Oktober 2025**  
JUDUL SKRIPSI : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pembelajaran IPAS "Memakan dan Dimakan" pada Kelas V SD (Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)  
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Riyan Abdul Aziz, M.Kom  
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1.	Aplikasi → P. Fort henden' Trusmi New Roman, - Kuis → jawaban yg dicoret benarkan waktu, soal bisa diarah ketika menjawab - Lulus / tidak lulus ganti dg motivasi. - Mini games → drag n drop → lokasi tujuan tidak ada gambar jawaban. atau ganti shape warnanya atau tanda "?"	
2.	Bab IV → hasil observasi terhadap npi tidak hanya Sarpras	
3.	Analisis. wawancara → rapikan penulisan	
4.	Pengujian black box → waps yg menguji?	
5.	Evaluasi → semua hasil "bagus", "sangat bagus"	
6.	Kesimpulan & saran → saran evaluasi sesuai / tidak? saran diperjelas	

Penguji : Ina Sholikhah Wicakanti ( *[Signature]* )\*)

\*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 03 Oktober 2025

Penguji : Ina Sholikhah Wicakanti ( *[Signature]* )\*\*)

\*\*\*) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji  
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

**AMIKOM SURAKARTA**

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

**LEMBAR REVISI**

**UJIAN SKRIPSI**

TA. 2024/2025

NAMA : CELVIN COLLINS TAN  
NOMOR MAHASISWA : 2113010280  
PROGRAM STUDI : Informatika  
HARI, TGL UJIAN : Senin, 29 September 2025  
BATAS AKHIR REVISI : **Senin, 13 Oktober 2025**  
JUDUL SKRIPSI : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pembelajaran IPAS "Memakan dan Dimakan" pada Kelas V SD (Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)  
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Riyan Abdul Aziz, M.Kom  
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1.	Sesuai penguji 1.	
2.	Sesuai penguji 2.	
3.	Sesuai dengan temuan dengan lengkap	

Penguji : Riyan Abdul Aziz ( Luang )\*)

\*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 03 Oktober 2025

Penguji : Riyan Abdul Aziz ( Luang )\*\*)

\*\*\*) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji  
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang