

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013**

KELAS VI TEMA 5 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 5



**OLEH :
AHMAD BAHRUL AMIN**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN ANGKATAN 1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS SANATA DHARMA YOGYAKARTA
TAHUN 2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Satuan Pendidikan : SDN 1 Sidorejo
Kelas : VI (Enam)
Tema : 5. Wirausaha
Subtema : 1. Kerja Keras Berbuah Kesuksesan
Pembelajaran : 5 (Lima)
Muatan Pembelajaran : IPS,SBdP,Matematika
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit
Hari/Tanggal :

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

IPS

- 3.3.1.1 Melalui membaca teks siswa dapat Mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci dan benar
- 1.3.1.1 Setelah membaca teks siswa dapat menuliskan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci dan benar

SBdP

- 3.1.1.1.Melalui mengamati siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri logo dan maknanya benar
- 4.1.1.1 Setelah mengamati siswa dapat membuat logo dan maknanya dengan benar

MATEMATIKA

- 3.7.1.1 Melalui video siswa dapat menghitung volume gabungan bangun ruang yang terdiri dari kubus dan balok dengan benar
- 4.7.1.1 Setelah menyimak video siswa dapat mengidentifikasi gabungan bangun ruang yang terdiri dari kubus dan balok dengan benar

II. KOMPETENSI INTI

2. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
3. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
4. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
5. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

III. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
1	IPS	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (Jujur,Percaya diri,Tanggung jawab) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya,teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	3.3.1 Mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.
		4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik,sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkupASEAN.	4.3.1 Menuliskan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.
2	SBdP	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (Jujur,Percaya diri,Tanggung jawab) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		3.1 Memahami reklame.	3.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri logo dan maknanya.
		4.1 Membuat reklame.	4.1.1 Membuat logo dan maknanya.

3	Matematika	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (Jujur,Percaya diri,Tanggung jawab) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		3.7 Menjelaskan bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang,serta luas permukaan dan volumenya	3.7.1 Menghitung volume gabungan bangun ruang yang terdiri dari kubus dan balok
		4.7 Mengidentifikasi bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang serta luas permukaan dan volume	4.7.1 Mengidentifikasi gabungan bangun ruang yang terdiri dari kubus dan balok

IV. MATERI PEMBELAJARAN

1. Muatan Pembelajaran : IPS

- Posisi dan peran Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN

2. Muatan Pembelajaran : SBdP

- Membuat logo dengan maknanya


3. Muatan Pelajaran : Matematika

- Menghitung volume bangun ruangan

V. PENDEKATAN,MODEL,DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik, Tematik Integratif
2. Model Pembelajaran : Discovery learning
3. Metode Pembelajaran : Penugasan, pengamatan

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Persiapan penggalan satu	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan slide sway office untuk memberikan apersepsi dan video motivasi - Peserta didik masuk/online pada WAG yang telah disediakan. 	
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan guru mengajak peserta didik untuk menerapkan protokol kesehatan dalam kegiatan sehari-hari di masa pandemik covid sekarang ini. Menyanyikan lagu Indonesia raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme melalui WAG 3. Literasi: Peserta didik membaca teks “Raja Burung Parkit” yang ada pada buku siswa. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang isi teks dan pesan yang dapat dipetik dari teks cerita tersebut. 4. Motivasi: Guru mengajak peserta didik untuk senan anak. Link video di kirim melalui WAG https://www.youtube.com/watch?v=Nt81gzIA18 5. Apersepsi: Guru mengirimkan gambar pada WAG  6. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang pengalaman peserta didik yang dihubungkan dengan materi yang akan di pelajari. <ol style="list-style-type: none"> a. Gambar apa ini anak anak? b. Apa yang kalian ketahui tentang SEA Game ? c. Kapan terakhir SEA GAME dilaksanakan di Indonesia? 	15 menit
Inti	<p>Ayo Membaca!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan yang disampaikan guru 2. Siswa diminta membaca teks “ Mendulang prestasi, mengembangkan Potensi Ekonomi “ 	110 menit

	<p>3. Setelah membaca teks, siswa mengerjakan LKPD melalui link berikut https://sway.office.com/hJRJTfndJltFJDQT?ref=Link</p> <p>Siswa diminta menjawab soal tentang materi dan membuat peta konsep</p> <p>4. Peta konsep hasil kerja siswa dikirim melalui WA pribadi guru</p> <p>5. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang sulit</p> <p>Ayo Mengamati!</p> <p>6. Siswa diminta mengamati logo ASEAN yang ada pada buku siswa</p> <p>7. Siswa diminta membaca Teks “ Arti bendera dan logo ASEAN “ pada buku siswa</p> <p>8. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal sulit</p> <p>9. Siswa diminta menyimak slide tentang langkah-langkah membuat logo pada link https://sway.office.com/MvHwFLXFrVKBVodP?ref=Link</p> <p>10. Dalam link tersebut siswa diminta menuliskan pengalaman pribadi mengenai logo</p> <p>11. Guru menanggapi jawaban siswa mengenai pengalaman pribadi siswa tentang logo</p> <p>12. Siswa membuat logo individu sesuai dengan keinginan</p> <p>13. Hasil kerja siswa di kirim melalui WA pribadi guru</p> <p>Ayo Berdiskusi!</p> <p>14. Siswa diminta mengamati video tentang cara menghitung volume gabungan antara kubus dan balok melalui link https://www.youtube.com/watch?v=0-V9XS23Qwc</p> <p>15. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya melalui WAG</p> <p>16. Siswa diminta mengerjakan soal volume gabungan bangun kubus dan balok pada buku siswa</p> <p>17. Hasil kerja siswa di foto dan dikirim ke WA pribadi guru</p>	
Akhir	<p>1. Kesimpulan: Peserta didik bersama guru menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi tersebut.</p> <p>3. Siswa mengerjakan lembar evaluasi melalui forms office https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=bUQPDYSzUE-5uL_NwEXjGhQgo51rXXdLqcQZfu_51AhUNzFaVUNSMUpKVUhDNFIwQkQ0VjRWU1BRQy4u</p> <p>4. Peserta didik menulis refleksi tentang pembelajaran hari</p>	15 menit

	ini. 5. Siswa di beri informasi untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan besok 6. Siswa dan guru berdoa dan salam	
--	--	--

VII. MEDIA, ALAT/BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

- Laptop
- Smartphone (WA)
- Slide Sway Ms 365
- Forms Ms 365

2. Alat/Bahan

- Buku
- Bolpoin/Pensil
- Spidol warna

3. Sumber Belajar

Buku Pedoman Guru Tema 5 : *Wirausaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Buku Siswa Tema 5 : *Wirausaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

https://www.google.com/search?q=Sea+games+2011&safe=strict&sxsrf=ALeKk024qAf6DsJFoUc6or1qk6bUwqN82Q:1600487445526&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwixn6GtqPTrAhXCTX0KHUIJCxcQ_AUoAXoECBsQAw&biw=1366&bih=608#imgrc=zRNA-4Ex4ITvjM gambar mengenai sea game 2011

https://www.google.com/search?q=logo+hari+anak+nasional+2015&safe=strict&sxsrf=ALeKk01qovG4IExKIo13FpWaiIuo8UXW3g:1600489759519&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiDudT8sPTrAhWh6XMBHeFRAd0Q_AUoAXoECAwQAw&biw=1366&bih=608#imgrc=IUQV3i-sio-QuM logo hari anak nasional

https://www.google.com/search?q=logo+ketahanan+lingkungan&safe=strict&sxsrf=ALeKk01v02ncu5UkViGeQdExdOUm0VtYNA:1600489854067&tbn=isch&source=iu&ictx=1&fir=p2y-2IE9uVsg0M%252CIfX1VzXjrkDOBm%252C_&vet=1&usg=AI4_kSxHkwy7_f4fQjxtb-fh0_OwlOsFw&sa=X&ved=2ahUKEwjX-d6psfTrAhWTguYKHa4qAo4Q9QF6BAgKEEU&biw=1366&bih=608#imgrc=p2

[y-2IE9uVsg0M](#) logo Ketahanan lingkungan

<https://www.youtube.com/watch?v=Nt81gzIAt18> senam chicken dance

<https://www.youtube.com/watch?v=0-V9XS23Qwc> video cara menghitung

volume gabungan antara kubus dan balok

VIII. PENILAIAN

Mupel	Domain/ Ranah Penilaian	Indikator	Jenis/ Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
IPS	Sikap spiritual	-	-	-	-
	Sikap sosial	Menunjukkan sikap Jujur,Percaya Diri Tanggung Jawab	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
	Pengetahuan	3.3.1 Mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.	Tes Tertulis	Soal PG,Isan dan uraian	Soal dan kunci jawaban
	Keterampilan	4.3.1 Menuliskan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.	Produk	Tugas peta konsep tentang peran dan posisi Indonesia dalam kerja sama bidang ekonomi	Rubrik penilaian
SBdP	Sikap spiritual	-	-	-	-
	Sikap sosial	Menunjukkan sikap disiplin Menunjukkan sikap Jujur,Percaya Diri Tanggung Jawab	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin

	Pengetahuan	3.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri logo dan maknanya.	Tes Tertulis	Soal PG,Isan dan uraian	Soal dan kunci jawaban
	Keterampilan	4.1.1 Membuat logo dan maknanya.	Produk	Membuat logo Individu	Rubrik penilaian
Matematika	Sikap spiritual	-	-	-	-
	Sikap sosial	Menunjukkan sikap disiplin Menunjukkan sikap Jujur,Percaya Diri Tanggung Jawab	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
	Pengetahuan	3.7.1 Menghitung volume gabungan bangun ruang yang terdiri dari kubus dan balok	Tes Tertulis	Soal uraian	Soal dan kunci jawaban
	Keterampilan	4.7.1 Mengidentifikasi gabungan bangun ruang yang terdiri dari kubus dan balok	Produk	Menyelesaikan soal	Rubrik penilaian

IX. LAMPIRAN

1. Literasi
2. Materi Pembelajaran

3. Media Pembelajaran
4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
5. Lembar Evaluasi
6. Lembar Refleksi
7. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-2
8. Instrumen Penilaian, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penilaian KD-3
9. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-4

Kepala SDN 1 Sidorejo

Guru Kelas VI

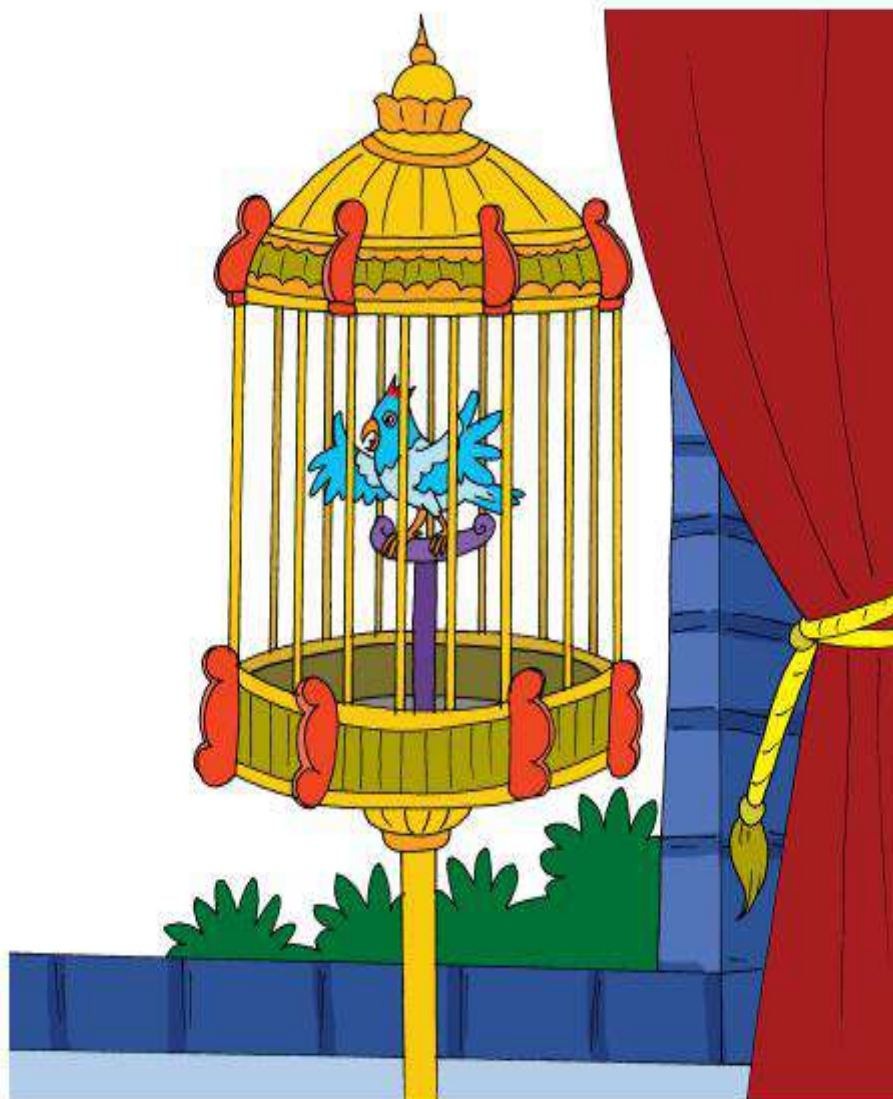
SUMIYATUN,S.Pd.
NIP 19660427 199007 2 001

AHMAD BAHRUL AMIN,S.Pd.

LAMPIRAN

1. LITERASI

Raja Burung Parkit Cerita Rakyat Indonesia



Dahulu kala, Raja Burung Parkit dan rakyatnya hidup tenteram dan damai di sebuah hutan di Aceh. Setiap hari, mereka dapat hinggap berpindah, dari satu pohon ke pohon lain. Mereka pun menikmati biji-bijian dan buah-buahan yang beraneka ragam di hutan.

Namun sayang, ketenteraman mereka terganggu oleh masuknya pemburu ke hutan. Ia meletakkan sebuah sangkar besar yang diberi perekat. Burung yang terperangkap di sana tak bisa terbang bebas lagi. Hampir semua rakyat di kerajaan burung tertangkap. Mereka semua terjeblos ke dalam perangkap. Sedih dan panik. Baginda Raja Burung Parkit berusaha menenangkan rakyatnya.

"Tenanglah, wahai rakyatku. Kalian tidak akan bisa keluar karena ada perekat yang dipasang oleh pemburu dalam perangkap ini. Sebentar lagi, pemburu akan datang untuk melepas perekat di tubuh kita. Jika ia mendapati kita sudah mati, ia akan membuang kita. Oleh karenanya, berpura-puralah kalian mati, wahai rakyatku!" seru Baginda Raja Burung Parkit. "Hitung hingga seratus, lalu kita bersama-sama terbang ke luar perangkap," titah Sang Raja.

Benar saja, tak lama kemudian Sang Pemburu datang memeriksa perangkap. Dibuangnya satu persatu perekat di tubuh burung-burung itu. Ia kecewa karena hampir semua burung dalam keadaan mati. Dibuangnya burung-burung itu ke luar perangkap. Ketika akan membuang burung terakhir, yaitu si Raja Burung Parkit, Sang Pemburu jatuh terpeleset. Burung-burung yang berpura-pura mati kaget! Serempak mereka terbang tinggi. Tinggal si Raja Burung di tangan Sang Pemburu.

Awalnya, Sang Pemburu berniat menyembelih burung tersebut, tetapi Raja Burung memohon belas kasihan. "Jika kau biarkan aku hidup, aku akan menghiburmu dengan nyanyianku tiap hari," katanya.

Sang Pemburu pun mengurungkan niatnya. Seperti janjinya, tiap hari Si Raja Burung Parkit bernyanyi. Indah suaranya, terdengar hingga ke istana. Maka, Raja Manusia memanggil Sang Pemburu.

"Aku mendengar kicau burungmu yang indah sekali. Jika engkau bersedia mempersembahkan burung itu untukku, aku akan menukarnya dengan sekarung emas," pinta Raja Manusia. Tanpa berpikir dua kali, Sang Pemburu menukar Raja Burung Parkit dengan sekarung emas.

Sang Raja Manusia meletakkan burung indah itu di sangkar emas yang indah dan besar. Raja Burung Parkit sangat disayang oleh Raja Manusia. Setiap hari ia diberi makanan yang enak. Tugasnya hanya bernyanyi setiap hari untuk Sang Raja Manusia. Tetapi di dalam sangkar emas, hatinya pilu. Ia rindu pada hutannya, rindu pada rakyatnya, rindu pada lebat pohon dan aneka makanan di hutan.

Suatu hari, Si Raja Burung Parkit menggunakan siasat lamanya, yaitu berpura-pura mati. Tak terkira sedihnya hati Sang Raja Manusia menemukan burung kesayangannya mati. Segera diperintahkan prajuritnya untuk menyiapkan upacara penguburan.

Ketika upacara disiapkan, Raja Burung Parkit diletakkan di luar sangkar emasnya. Tak menyangka kesempatan, saat itu juga Si Raja Burung Parkit terbang setinggi-tingginya. Ia menempuh perjalanan jauh untuk sampai di hutannya dulu. Sampai di sana, ia disambut rakyatnya dengan suka cita.

Baginda Raja Burung Parkit telah kembali. Mereka kini sudah berkumpul dan bisa menikmati kedamaian hutan bersama-sama.

2. MATERI PEMBELAJARAN

Peran dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN

Mendulang Prestasi, Mengembangkan Potensi Ekonomi



Indonesia kembali dipercaya untuk menyelenggarakan kegiatan akbar SEA Games ke-26. Ini merupakan keempat kalinya Indonesia menjadi tuan rumah festival olahraga terbesar se-ASEAN ini setelah sebelumnya di SEA Games 1979, SEA Games 1987, dan SEA Games 1997.

SEA Games ke-26 ini dilaksanakan pada 11-26 November 2011. Upacara pembukaan diselenggarakan secara spektakuler di sepanjang Sungai Musi, sedangkan penutupan di gedung bersejarah, Benteng Kuto Besak (Fort).

Bumi Sriwijaya (Palembang) ditetapkan sebagai tuan rumah penyelenggaraan SEA Games di samping Jakarta yang menjadi tuan rumah pendukung. Dengan demikian, setelah Chiang Mai dan Nakhon Ratchasima di Thailand, salah satu provinsi terbesar di Pulau Sumatera ini akan tercatat sebagai salah satu dari tiga kota yang pernah menyelenggarakan SEA Games di luar ibu kota negara. Dua tahun sebelumnya, Laos yang baru bergabung dengan ASEAN dipercaya menjadi tuan rumah untuk SEA Games ke-25.

Indonesia bertekad menyusul keberhasilan Laos tersebut. Sebanyak 542 medali emas dipertandingkan melalui 44 Cabang olahraga, 22 cabang di dipertandingkan di Palembang dan 24 cabang dipertandingkan di Jakarta. Setidaknya ada tiga sukses yang dapat dicapai Indonesia terkait pelaksanaan SEA GAMES ke-26, yaitu sukses prestasi, sukses penyelenggaraan, dan sukses dalam peningkatan perekonomian, terutama di dua kota tempat terselenggaranya acara tersebut, Palembang dan Jakarta.

Peningkatan Sektor Ekonomi

Dalam hal peningkatan perekonomian, bukan hanya industri besar, penyelenggaraan SEA Games juga berpotensi memajukan perekonomian Sumatera Selatan secara keseluruhan. Menjelang acara, pertumbuhan ekonomi provinsi ini mengalami peningkatan hingga 6,4% disebabkan pembangunan fisik sarana dan prasarana SEA Games yang menggunakan tenaga kerja besar-besaran. Persiapan SEA Games terlihat telah meningkatkan geliat ekonomi masyarakat di Palembang dan sekitarnya, setidaknya sejak awal tahun 2011. Geliat ekonomi ini terlihat dari dibangunnya sejumlah hotel baru, terserapnya sekitar 4.000 tenaga buruh untuk pembangunan, serta meningkatnya kegiatan di sentra kerajinan rakyat untuk pembuatan cendera mata. Sekitar 5.000 atlet dari negara di Asia Tenggara, termasuk dari Indonesia akan berpartisipasi dalam ajang ini.

Sukses prestasi, sukses penyelenggaraan, dan sukses dalam peningkatan perekonomian tentunya tidak terlepas dari kerja keras dari seluruh pihak.

Sumber: Warta ekspor, DJPEN/MJL/002/08/2011 Edisi Agustus, Kementerian Perdagangan Republik Indonesia (dengan perubahan)

Logo

Apa logo itu?

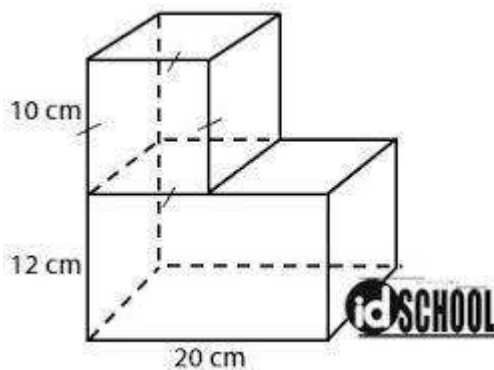
Logo merupakan bagian dari reklame. Logo adalah tanda, lambang, ataupun simbol yang mengandung makna dan digunakan sebagai identitas sebuah organisasi, perusahaan, atau individu agar mudah diingat oleh orang lain.

Langkah-langkah yang perlu kamu lakukan adalah sebagai berikut.

- Pilih tema yang kamu inginkan, misalnya tentang persahabatan, kebersihan sekolah, kelompok pencinta lingkungan, kelompok pencinta seni, dan lain-lain.
- Buat simbol atau gambar yang mewakili tema.
- Tulis kata atau kalimat yang mewakili tema.
- Tulis arti dari simbol, gambar, dan warna dari logo.

Menghitung Volume

Misalkan, terdapat sebuah kubus dan balok bergabung menjadi satu sehingga terbentuk sebuah bangun ruang bentuk baru. Posisi kubus berada di atas balok dengan ukuran sisi kubus sama dengan lebar balok. Besar panjang, lebar, dan tinggi balok serta sisi kubus diberikan seperti gambar di bawah.



Selanjutnya, akan dicari besar volume gabungan dari bangun di atas.

Diketahui:

- sisi kubus = lebar balok: $s = \ell = 10 \text{ cm}$
- panjang balok: $p = 20 \text{ cm}$
- tinggi balok: $t = 12 \text{ cm}$

Menghitung volume kubus:

$$\begin{aligned} V_{\text{kubus}} &= s^3 \\ &= 10^3 \end{aligned}$$

$$= 10 \times 10 \times 10$$
$$= 1.000 \text{ cm}^3$$

Menghitung volume balok:

$$V_{\text{balok}} = p \times \ell \times t$$
$$= 20 \times 10 \times 12$$
$$= 2.400 \text{ cm}^3$$

Jadi besar volume gabungan kubus dan balok tersebut adalah

$$= V_{\text{kubus}} + V_{\text{balok}}$$
$$= 1.000 + 2.400$$
$$= 3.400 \text{ cm}^3$$

3. Media Pembelajaran

Video Chiken Dance sebagai motivasi melalui link

<https://www.youtube.com/watch?v=Nt81gzIAt18>



Gambar sea games sebagai apersepsi



Langkah-langkah membuat logo

<https://sway.office.com/MvHwFLXFrVKBVodP?ref=Link>

Logo merupakan bagian dari reklame. Logo adalah tanda lambang, ataupun simbol yang mengandung makna dan digunakan sebagai identitas sebuah organisasi, perusahaan, atau individu agar mudah diingat oleh orang lain.

Langkah-langkah yang perlu kamu lakukan dalam membuat logo

1. Pilih tema yang kamu inginkan, misal tentang persahabatan, kebersihan sekolah, kelompok pecinta lingkungan, kelompok pecinta seni dll
2. Buat simbol atau gambar yang mewakili tema
3. Tulis kata atau kalimat yang mewakili tema
4. Tulis arti dari simbol, gambar, warna dari logo

Video menghitung Volume melalui link

<https://www.youtube.com/watch?v=0-V9XS23Qwc>

Latihan Berkarya

Cara Mudah Menghitung Volume Gabungan Dua Bangun Ruang

00:00:02 00:04:51

4. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Membuat peta konsep melalui link

<https://sway.office.com/hJRJTfndJltFJDQT?ref=Link>

LKPD

Jawab pertanyaan berikut berdasarkan teks.

1. Kapan Indonesia menjadi tuan rumah penyelenggaraan SEA Games?

2. Di mana SEA Games ke-26 diselenggarakan?

3. Apa yang kamu ketahui tentang SEA Games?

4. Sebutkan 3 kesuksesan yang akan diraih dalam penyelenggaraan SEA Games.

5. Apa pengaruh penyelenggaraan SEA Games terhadap pertumbuhan ekonomi Sumatra Selatan? Jelaskan.

Membuat logo

Logo merupakan bagian dari reklame. Logo adalah tanda lambang, ataupun simbol yang mengandung makna dan digunakan sebagai identitas sebuah organisasi, perusahaan, atau individu agar mudah diingat oleh orang lain.

Langkah-langkah yang perlu kamu lakukan dalam membuat logo

1. Pilih tema yang kamu inginkan, misal tentang persahabatan, kebersihan sekolah, kelompok pecinta lingkungan, kelompok pecinta seni dll
2. Buat simbol atau gambar yang mewakili tema
3. Tulis kata atau kalimat yang mewakili tema
4. Tulis arti dari simbol, gambar, warna dari logo

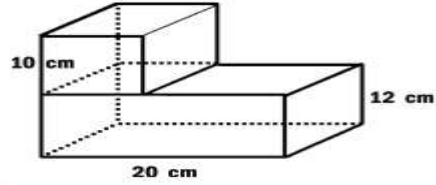
Menentukan volume gabungan bangun kubus dan balok

Ayo Berlatih

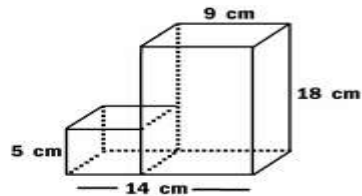


Selesaikan soal-soal berikut.

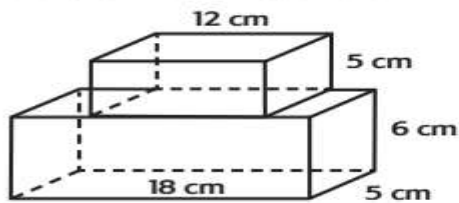
1. Hitunglah volume dari bangun berikut.



2. Hitung volume dari bangun berikut.



3. Hitung volume dari bangun berikut.



4. Selesaikan soal cerita berikut.

- a. Sebuah akuarium berbentuk balok dengan panjang 65 cm, lebar 45 cm, dan tinggi 35 cm. Jika akuarium terisi penuh dengan air, berapakah volume air tersebut?

- b. Siti membeli kardus berbentuk balok untuk tempat kado. Kardus tersebut memiliki panjang 30 cm, lebar 10 cm, dan tinggi 7 cm.

5. Lembar Evaluasi

Lembar evaluasi dapat di akses melalui link

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=bUQPDYSzUE->

[5uL_NwEXjGhQgo51rXXdLqcQZfu_5IAhUNzFaVUNSMUpKVUhDNFIwQkQ0VjRWU1BRQy4u](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=bUQPDYSzUE-5uL_NwEXjGhQgo51rXXdLqcQZfu_5IAhUNzFaVUNSMUpKVUhDNFIwQkQ0VjRWU1BRQy4u)

Muatan Pelajaran IPS

1. Ajang olah raga terbesar di Asia Tenggara adalah
 - a. SEA GAMES
 - b. Olimpiade
 - c. Fifa CUP
 - d. Piala AFF
2. SEA GAMES ke 26 dilaksanakan di
3. Sebutkan peran dan posisi Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN !

Muatan Pelajaran SBdP

4. Perhatikan logo berikut!

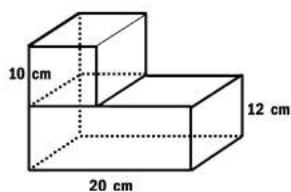


Gambar diatas adalah logo

- a. Hari anak
 - b. HUR RI
 - c. Dinas Perhubungan
 - d. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
5. Apa yang kalian ketahui tentang logo!
 6. Sebutkan langkah-langkah membuat logo!

Muatan Pelajaran Matematika

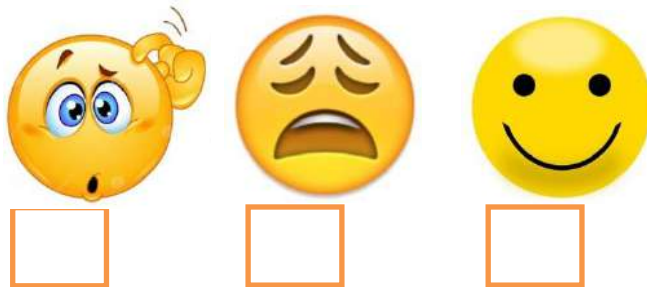
7. Perhatikan bangun di bawah ini. Hitunglah volumenya!



6. Lembar Refleksi

Lembar Refleksi

1. Apa yang telah kamu pelajari hari ini?
.....
.....
2. Apa manfaat untukmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini?
.....
.....
3. Apa kesulitan yang kamu hadapi dalam pembelajaran hari ini?
.....
.....
4. Berilah tanda centang (√) pada salah satu ekspresi berikut sesuai dengan perasaanmu!



7. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-2

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Jujur				Percaya Diri				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
4												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

Pedoman Penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

8. Instrumen Instrumen Penilaian, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penilaian KD-3
Muatan Pelajaran IPS

Indikator	3.3.1 Mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.
Jenis Penilaian	Pilihan Ganda,Isian Singkat,Uraian

1. A (Skor 2)
2. Indonesia (Skor 3)
3. Indonesia merupakan lumbung padi ASEAN,tempat didirikannya pabrik pupuk di Aceh (Skor 5)

Pedoman Penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Muatan Pelajaran SBdP

Indikator	3.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri logo dan maknanya.
Jenis Penilaian	Pilihan Ganda,Isian Singkat,Uraian

4. D (Skor 2)
5. Logo adalah tanda,lambang,ataupun simbol yang mengandung makna dan digunakan sebagai identitas sebuah organisasi,perusahaan,atau individu (Skor 3)
6. Langkah-langkah membuat logo (Skor 5)
 - Pilih tema yang kamu inginkan, misalnya tentang persahabatan, kebersihan sekolah, kelompok pencinta lingkungan, kelompok pencinta seni, dan lain-lain.
 - Buat simbol atau gambar yang mewakili tema.
 - Tulis kata atau kalimat yang mewakili tema.
 - Tulis arti dari simbol, gambar, dan warna dari logo.

Pedoman Penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Muatan Pelajaran Matematika

Indikator	3.7.1 Menghitung volume gabungan bangun ruang yang terdiri dari kubus dan balok
Jenis Penilaian	Uraian

7. Volume kubus = $s \times s \times s = 10 \times 10 \times 10 = 1.000 \text{ cm}^3$
 Volume balok = $p \times l \times t = 20 \times 10 \times 12 = 2.400 \text{ cm}^3$
 Volume total = $1.000 + 2.400 = 3.400 \text{ cm}^3$ (Skor 10)

Pedoman Penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

9. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-4

IPS

Presentasi dinilai dengan rubrik

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Konten	Menjelaskan 3 contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN ✓	Menjelaskan 2 contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN	Menjelaskan 1 contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN	Tidak dapat menjelaskan contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN
Fakta Pendukung	Seluruh fakta yang disajikan sesuai dengan tema presentasi	Sebagian besar fakta yang disajikan sesuai dengan tema presentasi ✓	Hanya sebagian kecil fakta yang disajikan sesuai dengan tema presentasi	Fakta yang disajikan tidak sesuai dengan tema presentasi
Penguasaan Materi	Penguasaan terhadap materi sangat baik	Penguasaan terhadap materi cukup baik ✓	Penguasaan terhadap materi kurang baik	Penguasaan terhadap materi tidak baik

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian : $\frac{\text{Nilai Total}}{\text{X 10}}$

Contoh : $10 \times 10 = 8,33 \times 10 = 83,3$

$\frac{1}{12}$

SBdP dinilai dengan daftar periksa.

No	Indikator	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Siswa menentukan tema yang spesifik					
2	Siswa menggambar simbol dan gambar sesuai tema					
3	Siswa menulis kata dan kalimat sesuai tema					
4	Siswa mewarnai logo dengan rapi					
5	Siswa menuliskan arti simbol, gambar, dan warna dari logo					

Pengayaan

Siswa dapat diberikan berbagai contoh logo yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat membawa contoh berbagai logo lembaga, perusahaan, atau produk.

Remidi

Siswa yang belum memahami cara membuat logo atau menghitung volume, akan mengulang materi tersebut dengan bimbingan guru.

Kerja Sama dengan Orang Tua

Siswa diminta mengamati berbagai logo yang terdapat pada produk, lembaga, atau usaha yang ada di sekitar mereka. Siswa berdiskusi dengan orang tuanya tentang logo tersebut. Siswa menuliskan hasil diskusi dan melaporkan hasilnya kepada guru di pertemuan berikutnya.