

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN KEDUNGLOTENG
Kelas / Semester : VI / I
Tema : 5 WIRSAUSAHA
Sub Tema : 3 “Ayo, Belajar Berwirausaha”
Muatan Terpadu : PPkN, SBdP
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Hari, Tanggal : Selasa, 17 November 2020

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Muatan: PPkN

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.3	Mensyukuri keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1.3.1 Menerima keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
2.3	Bersikap toleran dalam keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	2.3.1 Mengikuti sikap toleran dalam keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
3.3	Menelaah keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.	3.3.1 Menemukan jenis keberagaman wirausaha dalam masyarakat sekitar tempat tinggal. 3.3.2 Merumuskan manfaat dari keberagaman wirausaha dalam masyarakat sekitar tempat tinggal.
4.3	Mengampanyekan manfaat keanekaragaman sosial, budaya, dan	4.3.1 Memperjelas manfaat hasil karya wirausaha yang ada pada

	ekonomi.	masyarakat sekitar sekitar tempat tinggal. 4.3.2 Mempresentasikan manfaat hasil karya wirausaha yang dominan di lingkungan sekitar tempat tinggal dilihat dari segi ekonomi, IPTEK, dan lingkungan
--	----------	---

Muatan : SBdP

NO	Kompetensi	Indikator
3.1	Memahami reklame	3.1.1 Menganalisis ciri- ciri reklame (embalase). 3.1.2 Menemukan perbedaan jenis reklame embalase dengan reklame yang lainnya.
4.1	Membuat reklame	4.1.1 Mempraktikkan pembuatan rancangan (embalase) dengan tepat. 4.1.2 Membuat sebuah embalase untuk hasil karya wirausaha masyarakat sekitar tempat tinggal siswa

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

PPKn

1. Setelah menyaksikan tayangan materi PPT melalui LCD proyektor, siswa dapat menemukan jenis keberagaman wirausaha dalam masyarakat sekitar tempat tinggal siswa
2. Setelah berdiskusi dengan guru dan kelompok diskusi, siswa dapat merumuskan mafaat dari keberagaman wirausaha masyarakat sekitar, baik manfaat di bidang ekonomi, social budaya, mapun di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Setelah mengamati contoh hasil karya wirausaha di masyarakat sekitar lingkungan tempat tinggal yang ditampilkan guru, siswa dapat memperjelas mafaat dari hasil karya wirausaha tersebut
4. Setelah menerima pembelajaran, siswa dapat menjelaskan manfaat hasil karya wirausaha yang dominan di masyarakat lingkungan sekitar tempat tinggal dilihat dari segi ekonomi, IPTEK, dan kebermanfaatn lingkungan

SBdP :

1. Setelah menyaksikan tayangan materi PPT melalui LCD proyektor, siswa dapat menganalisis ciri ciri embalase dengan tepat
2. Setelah berdiskusi dengan guru dan kelompok diskusi, siswa dapat menemukan perbedaan embalase dengan jenis reklame lainnya
3. Setelah mengamati contoh embalase melalui alat peraga yang ditayangkan guru, siswa dapat menjelaskan pentingnya embalase sebagai identitas sebuah produk

4. Setelah menerima pembelajaran, siswa dapat merancang embalase untuk sebuah produk hasil karya masyarakat sekitar tempat tinggal.

D. MATERI PEMBELAJARAN

PPKn : Keberagaman Wirausaha Masyarakat Sekitar
SBdP : Embalase

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *STEAM*
Metode : Blended Learning
Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p><i>Asinkron melalui WAG</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membagikan materi bahan ajar sehari sebelum pembelajaran <p><i>Tatap Muka</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyapa dan memberi salam kepada siswa Salah satu siswa memimpin doa bersama Siswa dan guru mengecek kehadiran siswa, serta menanyakan keadaan siswa pada hari ini. Menyanyikan lagu kebangsaan dipimpin salah satu siswa Guru memberikan motivasi, semangat belajar, dan memastikan kesiapan siswa untuk menerima pembelajaran Siswa menyaksikan tayangan PPT mengenai keterkaitan bahan ajar sebelumnya dengan pembelajaran hari ini Siswa menceritakan pengalamannya berkaitan dengan materi yang dipelajari sebelumnya Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik di lapangan Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran pada hari ini dikaitkan dengan pengalaman sehari hari siswa. 	10 menit
Kegiatan Inti	(<i>Sintak model Problem Based Learning</i>)	50 menit
Orientasi peserta didik pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan langkah langkah dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini Siswa menganalisis bacaan berjudul “Gelang 	

	<p>Benang, Kreatif Mengisi Waktu Luang” dalam Buku Siswa Kurtilas Kemdikbud hal. 131</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa dan guru menyaksikan video youtube mengenai keberagaman wirausaha yang ada di masyarakat 4. Siswa menganalisis tayangan jenis wirausaha yang ditayangkan guru melalui PPT 5. Guru menampilkan contoh barang hasil wirausaha masyarakat di sekitar tempat tinggal siswa yaitu besek 6. Beberapa siswa diminta guru untuk menceritakan proses pembuatan besek mulai dari pengolahan bahan baku sampai hasil jadi 7. Siswa berdiskusi dengan kelompok diskusi untuk menceritakan jenis wirausaha yang ada di sekitar tempat tinggal siswa beserta manfaat yang diperoleh 8. Siswa mempresentasikan hasil diskusi tentang jenis keberagaman jenis wirausaha yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa beserta manfaat yang diperoleh 	
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan contoh produk wirausaha yang dilengkapi dengan embalase melalui tayangan PPT 2. Siswa mengamati dan menganalisis contoh embalase yang disampaikan guru melalui alat peraga nyata 3. Siswa dan guru membahas proses pembuatan embalase dan proporsi gambar dan tulisan dalam membuat embalase yang benar 4. Siswa berdiskusi membuat rancangan embalase untuk ditempelkan pada produk besek yang berisi makanan khas masyarakat sekitar tempat tinggal siswa 5. Guru memberi bimbingan dalam membuat sebuah konsep embalase untuk sebuah produk karya wirausaha masyarakat sekitar tempat tinggal yaitu besek yang berisi makanan khas daerah tempat tinggal siswa 6. Kelompok diskusi mempresentasikan hasil karya diskusi yaitu sebuah embalase yang ditempel pada besek sebagai kemasan makanan khas daerah tempat tinggal siswa 	
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas individu pada LKPD yaitu membuat sebuah embalase untuk produk hasil karya wirausaha masyarakat sekitar tempat tinggal siswa (besek) 	

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menanyakan hal hal yang belum jelas ataupun kendala yang akan dihadapi dalam membuat mengerjakan LKPD 2. Siswa bersama guru membahas dan mencari solusi untuk mengatasi kendala yang mungkin akan dihadapi siswa 	
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan tentang tata cara pengumpulan tugas, yaitu menempel embalase pada sebuah produk hasil karya wirausaha masyarakat sekitar tempat tinggal 	
Penutup	Refleksi dan Konfirmasi	10 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru membuat resume tentang point-point penting yang muncul selama kegiatan pembelajaran 2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan 3. Guru menjelaskan tata cara mengerjakan evaluasi online melalui tautan forms. 4. Guru membagikan link Microsoft forms untuk kuis online (Creativity dan innovation) 	

G. PENILAIAN

Teknik Penilaian meliputi:

1. Pengetahuan : evaluasi online melalui microsoft forms dengan tautan http://gg.gg/evaluasi_pengetahuan
2. Keterampilan : produk karya siswa berupa embalase (terdapat dalam LKPD)
3. Sikap : pengamatan sikap selama proses pembelajaran melalui lembar pengamatan dan penilaian sikap dari orang tua terhadap anak dengan tautan: http://gg.gg/evaluasi_sikap_dr_ortu

H. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Siswa yang belum memahami konsep dasar dari materi pembelajaran diberikan soal remedial dengan tautan forms sebagai berikut : http://gg.gg/remedial_soal

2. Pengayaan

Pengayaan dilaksanakan terhadap siswa yang sudah mencapai KKM dengan pemberian tugas belajar

I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar:

- Buku Guru Tema 5 Kelas VI dan Buku Siswa Tema 5 Kelas VI (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Lingkungan sekitar
- Internet

2. Media Pembelajaran:

- Laptop
- LCD proyektor
- Jaringan internet
- Alat Peraga Benda Nyata (besek, anyaman bamboo, embalase)

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Suharyati, S.Pd.SD
NIP. 19611012 198610 2 001

Kedungloteng, 16 November 2020
Guru Kelas VI



Sihyawati, S.Pd
NIP. 19840901 201903 2 003