

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **SD Negeri Banjaran 5**
Kelas / Semester : **VI/ I**
Tema : **Kewirausahaan**
Sub Tema : **Ayo Belajar Berwirausaha**
Topik : **Belajar tentang kemandirian dan kewirausahaan**
Pembelajaran ke : **I**
Alokasi waktu : **4 x 35 Menit**

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi rangkaian kegiatan yang menunjukkan kemandirian dalam kehidupan sehari-hari dengan benar melalui permainan tiga.
2. Siswa dapat mengidentifikasi sikap kewirausahaan dengan benar melalui kegiatan simulasi menjadi wirausahawan.
3. Siswa mampu menyajikan embalase produknya dengan baik melalui kegiatan simulasi menjadi wirausahawan .

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<p>a. Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none">1. Salam Pembuka2. Berdoa3. Presensi4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mengidentifikasi rangkaian kegiatan yang menunjukkan kemandirian; mengidentifikasi sikap kewirausahaan; menyajikan embalase produk, dan menyimpulkan hubungan antara kemandirian dan kewirausahaan.5. Sebagai apersepsi guru membagikan papan permainan tiga dan meminta siswa memainkannya dengan teman sebangku.	<p>Catatan Guru:</p>
<p>b. Kegiatan Inti</p>	<p>Catatan Guru:</p>

1. Guru meminta setiap pasangan satu bangku menulis di kertas permainan tiga tentang serangkaian kegiatan yang bisa dilakukan secara mandiri di rumah dan serangkaian kegiatan tidak mandiri di rumah serta akibatnya.
2. Siswa membuat rangkaian peristiwa mandiri dan tidak mandiri dengan permainan papan tiga.
3. Siswa memainkan tiga supaya urutan kegiatan sejaris dan berurutan
4. Hasil permainan tiga di pajang dan dibahas oleh guru.
5. Guru memandu siswa dengan pertanyaan agar siswa dapat menyimpulkan bahwa kemandirian itu penting dimiliki.
6. Kelas dibagi menjadi empat kelompok sesuai kelompok belajar yang sudah dibentuk sebelumnya, setiap kelompok terdiri dari 6 siswa.
7. Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan simulasi kewirausahaan, meliputi:
 - a. Siswa mengidentifikasi kegiatan usaha yang diperagakan dalam beberapa stand jualan dengan kondisi yang berbeda-beda.
 - b. Siswa mengamati kondisi stand jualan, mencatat di kolom pengamatan, memperbaiki kondisi lapak, menyajikan produk andalan dengan embalase, dan menulis hasil yang diharapkan setelah perbaikan stand jualan.
 - c. Kemudian, siswa menentukan sikap kewirausahaan yang baru saya berhasil dilakukannya sebagai pengusaha, misalnya kreatif, inovatif, dan cermat.
 - d. Hasil catatan di letakkan di dekat stand jualan.
 - e. Setiap kelompok mengunjungi 1 stand jualan kelompok lain dan meninggalkan komentar.
8. Berdasarkan hasil permainan tiga dan simulasi kewirausahaan, Guru memandu siswa berdiskusi menentukan hubungan antara kemandirian dengan sikap kewirausahaan.
9. Kesimpulan bahwa sikap kreatif, inovatif, dan cermat sebagai sikap kewirausahaan dapat tumbuh setelah siswa memiliki perilaku kemandirian. Jika seorang wirausaha tidak mandiri dan

<p>menunggu diperintah agar melakukan kreativitas, inovasi, dan kecermatan maka wirausahawan itu terancam gagal dalam usahanya dan menanggung kerugian yang besar.</p> <p>10. Sementara itu jika wirausahawan itu secara mandiri bertindak kreatif, inovatif, dan cermat dalam mengembangkan usahanya, maka usaha yang dijalankannya bisa bertahan dan berhasil. Itulah manfaat belajar kemandirian dalam kehidupan sehari-hari, agar siswa memiliki sikap kewirausahaan sukses.</p>	
<p>c. Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan penilaian produk hasil bermain tiga dan kinerja kelompok berupa lapak dan catatannya 2. Guru melakukan penilaian tulis. 3. Guru melakukan refleksi pembelajaran 4. Penutup: doa dan salam 	<p>Catatan Guru:</p>

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian produk hasil bermain tiga

Siswa dapat mengidentifikasi rangkaian kegiatan yang menunjukkan kemandirian dalam kehidupan sehari-hari dengan benar melalui permainan tiga.

Tabel Penilaian Penilaian produk hasil bermain tiga

Kriteria I	Kriteria II	Nilai
Menulis rangkaian kegiatan mandiri/ tidak mandiri dan akibatnya dengan benar	Susunan kartu dalam permainan tiga sudah benar	Mandiri
Menulis rangkaian kegiatan mandiri/ tidak mandiri dan akibatnya dengan benar	Susunan kartu dalam permainan tiga belum urut	Cukup Mandiri
Kurang tepat menulis rangkaian kegiatan mandiri/tidak mandiri	Susunan kartu dalam permainan tiga belum urut	Perlu Bimbingan

2. Penilaian kinerja kelompok dalam kegiatan simulasi kewirausahaan: berupa catatan wirausaha, tampilan stand jualan, dan embalase produk andalan.

Tabel Kriteria Penilaian Siswa dapat mengidentifikasi sikap kewirausahaan dengan benar melalui kegiatan simulasi menjadi wirausahawan.

Kriteria Catatan Wirausaha	Nilai	Kriteria Stand Jualan	Nilai	Kriteria Embalase	Nilai
Catatan lengkap memuat lima bagian	Terampil	Diperbaiki sesuai catatan	Terampil	Identitas produk jelas dan tampak menarik	Terampil
Catatan tidak lengkap memuat 3 sampai 4 bagian	Cukup Terampil	Diperbaiki 75 % sesuai catatan	Cukup Terampil	Identitas produk kurang jelas tetapi tampak menarik	Cukup Terampil
Catatan tidak lengkap memuat 1 sampai 2 bagian	Perlu Bimbingan	Diperbaiki tanpa memperhatikan catatan	Perlu Bimbingan	Identitas produk jelas tapi tidak menarik	Perlu Bimbingan

3. Penilaian Pengetahuan secara Tertulis (soal terlampir)

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Banjaran 5
Kota Kediri

Kediri, 02 Januari 2020
Guru Kelas VI

SUKARTI, S.Pd. SD
NIP. NIP. 196903281994032005

Himmatuz Zulfa, M.Pd
NIP. 19841025 200604 2 006

Lembar Kerja Peserta Didik

PERMAINAN TIGA KEMANDIRIAN

Materi:

Kemandirian (*autonomi*) adalah kemampuan seorang anak untuk menentukan pilihan yang ia anggap benar, berani memutuskan pilihannya, dan bertanggung jawab atas resiko dan konsekuensi yang diakibatkan dari pilihannya tersebut.

Ada delapan unsur yang menyertai makna kemandirian bagi seorang anak, yaitu antara lain:

- a) Kemampuan untuk menentukan pilihan;
- b) Berani memutuskan atas pilihannya sendiri;
- c) Bertanggungjawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya;
- d) Percaya diri;
- e) Mengarahkan diri;
- f) Mengembangkan diri;
- g) Menyesuaikan diri dengan lingkungannya;
- h) Berani mengambil resiko atas pilihannya.

Petunjuk Kegiatan:

1. Pemain 1: Tulislah kegiatan mandiri di rumah pada tiga kartu yang disediakan
2. Pemain 2: Tulislah kegiatan tidak mandiri di rumah dan akibatnya pada tiga kartu yang disediakan
3. Lakukan permainan Tiga Kemandirian dengan aturan berikut ini:

Aturan Permainan Tiga Kemandirian

- a) Susun kartu sesuai giliran pada papan tiga
 - b) Urutkan membentuk garis lurus sesuai isi kartu
 - c) Pemenang permainan adalah yang dapat mengurutkan kartu segaris horizontal, vertical, atau diagonal dan posisi kartu urutannya benar.
 - d) Jika sudah menemukan pemenang, pin kartu pada papan agar posisi kartu tidak berubah.
4. Kumpulkan pada guru dan jangan lupa beri identitas pada papan kelompokmu.

Kartu untuk permainan tiga kemandirian (isi, gunting, mainkan)

--	--	--

--	--	--

Papan Permainan Tiga Kemandirian

Lembar Kerja Peserta Didik

SIMULASI KEWIRAUSAHAAN

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

Materi dan Petunjuk:

1. Kemasan produk memiliki fungsi umum melindungi dan mengawetkan produk, identitas produk, meningkatkan efisiensi, dan juga sebagai media iklan untuk produk itu sendiri. Oleh karena itu, terdapat iklan di kemasan produk yang dikenal sebagai embalase. Bacalah buku tema 5 halaman 97 dan 98 untuk informasi lengkapnya.
2. Kalian sebagai wirausahawan cilik, yuk kenali sikap apa saja yang diperlukan untuk memulai usaha. Temukan informasinya di buku tema 5 halaman 160 dan 161 ya.
3. Setelah itu lihat stand jualan yang disediakan. Bersama kelompokmu bekerjasamalah untuk:
 - a. Mengamati kondisi stand jualan dan mencatat di kolom pengamatan.
 - b. Memperbaiki kondisi lapak dan catatlah perbaikan yang telah dilakukan pada stand jualan.
 - c. Menyajikan produk andalan dengan embalase.
 - d. Menulis hasil yang diharapkan setelah perbaikan
 - e. Menulis juga sikap kemandirian yang telah dilakukan.
 - f. Menyimpulkan apa hubungan antara kemandirian dan kewirausahaan.
4. Jika sudah selesai, letakkan hasil catatan kelompok di dekat lapak.
5. Kunjungilah stand jualan, bacalah catatan mereka, tulis komentar kelompok pada tempat yang disediakan!
6. Kembali ke stand jualan kelompokmu, dan kegiatan simulasi wirausaha selesai.
7. Selamat belajar!

Tabel Simulasi Kewirausahaan

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

Hasil Pengamatan Kondisi Awal Lapak (1)	Perbaikan yang dilakukan dan Produk Andalan (2)	Hasil yang diharapkan (3)	Kesimpulan Apa hubungan antara kemandirian dan kewirausahaan (5)
Sikap kewirausahaan yang telah dilakukan (4):			
Komentar Kelompok lain:			

Lampiran : Penilaian Tertulis

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang tepat

- a. Kegiatan apa saja yang bisa dilakukan secara mandiri di rumah?
- b. Mengapa setiap anggota keluarga perlu melakukan kegiatan mandiri?
- c. Apa sikap kewirausahaan yang telah kamu pelajari hari ini?
- d. Bagaimana cara agar siswa memiliki sikap kewirausahaan?

Alternatif jawaban siswa

- a. Menjaga kebersihan tubuh, makan dan minum, menyiapkan tas sekolah.
- b. Agar tidak merepotkan anggota keluarga lain.
- c. Kreatif, inovatif, dan cermat.
- d. Belajar melakukan kegiatan di rumah secara mandiri.

Pedoman Penilaian

Jumlah Benar x 25 = Nilai