

|                           |                                  |
|---------------------------|----------------------------------|
| <b>Sekolah</b>            | : SD Tunas Daud                  |
| <b>Kelas</b>              | : IV                             |
| <b>Tema</b>               | : Peduli Terhadap Makhluk Hidup  |
| <b>Subtema</b>            | : Ayo Cintai Lingkungan          |
| <b>Fokus Pembelajaran</b> | : IPA, IPS, SBdP, dan Matematika |
| <b>Alokasi Waktu</b>      | : 2 minggu                       |

## A. KOMPETENSI DASAR

### IPA

- 3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya
- 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya

### IPS

- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

### SBdP

- 3.1 Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi
- 4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi

### Matematika

- 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segi tiga.
- 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segi tiga.

## B. PENGGABUNGAN KONSEP

Dalam pembelajaran ini konsep yang digabungkan adalah kepedulian terhadap lingkungan, kegiatan ekonomi, menggambar bangun tiga dimensi dan menghitung keliling bangun datar. Dari konsep-konsep tersebut kemudian dirumuskan suatu produk yang dapat mengakomodasi seluruh konsep yaitu sofa dari botol plastic air mineral bekas.

## C. INDIKATOR

### IPA

- 3.8.1 Menjelaskan akibat yang akan terjadi akibat berlimpahnya kemasan plastik yang digunakan pada makanan dan minuman
- 4.8.1 Mengelola limbah botol air mineral bekas

### IPS

- 3.3.1 Mengidentifikasi pekerjaan orang tua murid dan masyarakat sekitar.
- 4.3.1 Bekerjasama dengan orang tua murid dan masyarakat sekitar yang pekerjaannya berhubungan dengan meubel dan *disain interior*.

### SBdP

- 3.1.1 Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar bangun tiga dimensi
- 4.1.1 Menggambar bangun balok dan bangun tabung
- 4.1.2 Menggambar bangun balok atau bangun tabung dan mengembangkannya menjadi sebuah disain sofa.

**MATEMATIKA**

3.9.1 Menemukan rumus keliling persegi dan persegi panjang menggunakan benda kongkrit

4.9.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

## 1. Latar Belakang

Banyaknya sampah plastik dari kemasan makanan dan minuman menyebabkan pencemaran lingkungan yang sangat memprihatinkan. Sampah plastik sangat mempengaruhi pencemaran lingkungan karena sulitnya terurai secara alami. Diperkirakan, dibutuhkan 500 sampai 1.000 tahun agar plastik bisa terurai di alam.

Dari masalah yang terjadi maka pada pembelajaran ini, murid-murid belajar untuk mengelola sampah plastik, khususnya botol air mineral bekas yang dimanfaatkan menjadi barang yang berguna bahkan mempunyai nilai ekonomi yaitu sofa dari botol air mineral bekas.

## 2. Tujuan Pembelajaran

- Murid mampu menjelaskan akibat dari berlimpahnya sampah plastik di lingkungan kita.
- Murid mampu mengelola sampah botol air mineral bekas untuk menjadi barang yang bermanfaat dan bernilai ekonomi.
- Murid mengetahui pekerjaan dari orang tua murid dan masyarakat sekitar
- Murid terinspirasi dengan pekerjaan yang berhubungan dengan meubel dan disain interior.
- Murid mampu menggambar bangun tiga dimensi
- Murid mampu menghitung keliling dan luas bangun datar.

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Peduli terhadap lingkungan di sekitar kita
2. Kegiatan ekonomi masyarakat di sekitar kita
3. Menggambar bangun tiga dimensi
4. Keliling dan luas bangun datar

**F. METODE PEMBELAJARAN**

- a. Pendekatan : Saintifik
- b. Metode : tanya jawab, kerja kelompok, penugasan, ceramah, kinerja, demonstrasi.

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN****1. Kegiatan Awal**

- Guru menyajikan fakta tentang akibat yang ditimbulkan karena berlimpahnya sampah plastik.
- Murid mengidentifikasi masalah-masalah yang timbul akibat berlimpahnya sampah plastik
- Murid mengidentifikasi cara-cara mengatasi berlimpahnya sampah plastik.

**2. Kegiatan Inti****a. Exploring**

- Murid mencari informasi tentang pengelolaan dan pemanfaatan sampah plastik dari berbagai sumber (google.com, youtube.com, dll.)
- Murid menentukan sampah plastik yang akan dimanfaatkan menjadi sebuah produk.

- Murid menentukan produk yang akan dibuat dari botol plastik air mineral bekas.

#### **b. Planning**

- Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang setiap kelompok.
- Murid merencanakan disain sofa dari botol plastik air mineral bekas yang akan dibuat.
- Murid mengidentifikasi alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat sofa dari botol plastik air mineral bekas.
- Murid mendisain bentuk sofa dari botol plastik air mineral bekas.
- Murid mendisain cover sofa dari botol plastik air mineral bekas dengan berbagai variasi warna.
- Murid membuat gambar karakter yang akan digunakan untuk menghias cover sofa dari botol plastik air mineral bekas.

#### **c. Doing**

- Murid dan guru mengumpulkan botol plastik air mineral bekas sebanyak-banyaknya.
- Murid memilah botol plastik air mineral bekas yang sejenis bentuk dan ukurannya.
- Guru menjelaskan langkah kerja dalam setiap tahapan kegiatan membuat sofa botol plastik air mineral bekas.
- Murid mulai menggabungkan botol plastik air mineral bekas dengan menggunakan plakban sesuai disain yang telah dibuat dengan pengawasan dan sedikit bantuan dari guru.
- Guru membimbing murid dengan mendemonstrasikan/memperagakan memotong papan menggunakan gergaji mesin sesuai ukuran sofa yang akan dibuat.
- Murid menggabungkan botol plastik air mineral bekas dengan papan menggunakan plakban.
- Guru membimbing murid dengan mendemonstrasikan/memperagakan memotong busa dengan menggunakan *cutter* sesuai ukuran sofa yang akan dibuat.
- Murid membungkus botol air mineral bekas yang telah digabungkan dengan papan menggunakan busa yang tebalnya 1-2cm di bagian samping. Bagian atas ditutup dengan busa yang tebalnya 3-4cm.
- Mengundang orang tua murid yang ahli dalam disain grafis untuk menjadi narasumber dan memberi masukan tentang disain dan produk sofa dari botol plastik air mineral bekas.
- Setelah mendapat masukan tentang disain dan produk, murid memperbaiki sesuai dengan masukan dari orang tua murid.
- Dengan bantuan dari orangtua murid, sofa yang masih setengah jadi dibawa ke penjahit untuk dibuatkan cover sesuai disain yang sudah dibuat.
- Sofa dari botol plastik air mineral bekas yang sudah jadi, disablon dengan gambar karakter yang sudah gambar oleh murid sendiri.
- Murid memasang kaki sofa dengan menggunakan sekrup dengan bimbingan dan pengawasan dari guru.

#### **d. Communicating**

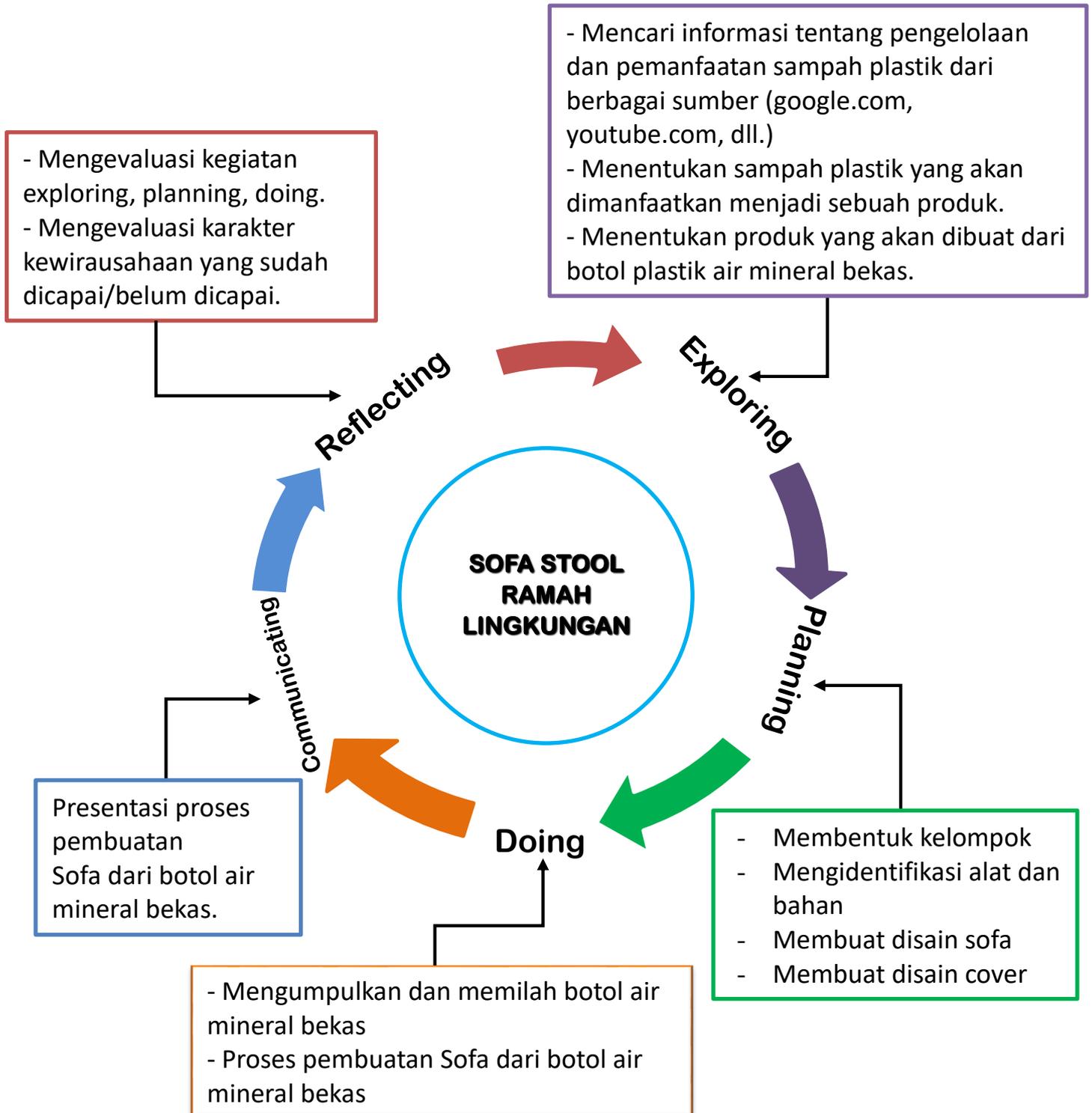
- Secara berkelompok murid mempresentasikan proses pembuatan sofa dari botol plastik air mineral bekas dari *exploring*, *planning*, dan *doing* di depan guru dan kelompok lainnya.
- Secara berkelompok murid mempresentasikan proses pembuatan sofa dari botol plastik air mineral bekas dari *exploring*, *planning*, dan *doing* pada saat Tunas Daud Learning Innovation Festival 2018.

### **3. Kegiatan Penutup**

#### **e. Reflecting**

- Guru bersama-sama murid mengingat kembali karakter kewirausahaan/*entrepreneurship* yang hendak dicapai, yang sudah dicapai, dan yang belum bisa dicapai untuk ditingkatkan dan diperbaiki di kelas/tingkat selanjutnya.
- Murid membuat refleksi kelebihan dan kekurangan dari setiap tahapan kegiatan yang sudah dilakukan dan produk yang sudah dihasilkan.

## Learning Cycles:



**H. SUMBER, ALAT, BAHAN, DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

- Buku Pedoman Guru kelas 4 Tema 3 (Revisi 2016)
- Buku Siswa Kelas 4 Tema 3 (Revisi 2016)
- Google.com
- Youtube.com
- Laptop
- LCD proyektor
- Gunting
- Gergaji mesin
- Staples tembak
- Papan/triplek tebal 10 mm
- Meteran/penggaris
- Kuas
- Botol air mineral bekas
- Plakban
- Kain Oscar
- Busa 4 cm
- Busa 2 cm
- Lem kuning
- Transfer paper/Kertas transfer
- Kaki sofa + sekrup

**I. PENILAIAN**

**1. Doing**

**Rubrik Penilaian Unjuk Kerja “Membuat Sofa dari botol plastik bekas”.**

| Aspek                        | 4   | 3  | 2  | 1  |
|------------------------------|---|--|--|--|
| <b>Alat dan Bahan</b>        | Semua alat dan bahan sudah disiapkan                                  | Sebagian besar alat dan bahan sudah disiapkan                                  | Ada beberapa alat dan bahan tidak disiapkan                                      | Tidak menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan                                    |
| <b>Prosedur kerja ilmiah</b> | Membuat sofa sesuai dengan petunjuk kerja                             | Membuat sofa cukup sesuai dengan petunjuk kerja                                | Membuat sofa kurang sesuai dengan petunjuk kerja                                 | Membuat sofa tidak sesuai dengan petunjuk kerja                                    |
| <b>Kerjasama</b>             | Semua anggota kelompok melakukan tugas yang sesuai pembagian tugasnya | 1 anggota kelompok <u>tidak</u> melakukan tugas yang sesuai pembagian tugasnya | 2-3 anggota kelompok <u>tidak</u> melakukan tugas yang sesuai pembagian tugasnya | Semua anggota kelompok <u>tidak</u> melakukan tugas yang sesuai pembagian tugasnya |
| <b>Sikap belajar</b>         | Menunjukkan sikap tertib mengikuti instruksi dan mengerjakan          | Menunjukkan sikap tertib mengikuti instruksi tetapi kurang tepat               | Menunjukkan sikap tertib mengikuti instruksi tetapi tahapan                      | Tidak tertib dan tidak mengikuti instruksi   |

|   |   |   |  |                               |
|---|---|---|--|-------------------------------|
|   | setiap tahapan dengan benar                               | dalam mengerjakan beberapa tahapan dengan benar                   | percobaan tidak benar  |                               |
| <b>Waktu dan Hasil kerja (2 minggu)</b> | Sofa dapat diselesaikan kurang dari waktu yang ditentukan | sofa dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan | Sofa dapat diselesaikan melebihi waktu yang sudah ditentukan | Sofa tidak dapat diselesaikan |

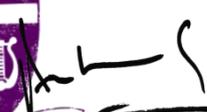
## 2. Communicating

| Aspek                                      | 4   | 3  | 2   | 1   |
|--|---|--|---|---|
| <b>Kelancaran Berbicara</b>                | Berbicara dengan lancar tanpa terbata-bata dan tidak perlu bimbingan guru.    | Berbicara dengan sedikit terbata-bata tapi tidak perlu bimbingan guru                  | Berbicara dengan sedikit terbata-bata dan perlu sedikit bimbingan guru                      | Kesulitan mengungkapkan ide sehingga butuh banyak bimbingan guru                    |
| <b>Ketrampilan mengkomunikasikan hasil</b> | Penjelasan mudah dipahami, pemilihan kata sesuai dengan bahasa Indonesia baku | Penjelasan mudah dipahami, pemilihan beberapa kata sesuai dengan bahasa Indonesia baku | Penjelasan kurang dipahami, pemilihan kata sesuai/tidak sesuai dengan bahasa Indonesia baku | Penjelasan sulit dipahami, pemilihan kata tidak sesuai dengan bahasa Indonesia baku |
| <b>Volume suara</b>                        | Terdengar sangat jelas hingga seluruh ruang kelas                             | Terdengar kurang jelas di bagian belakang ruang kelas.                                 | Hanya terdengar di bagian depan ruang kelas   | Sangat pelan atau nyaris tidak terdengar.   |
| <b>Pandangan mata</b>                      | Selalu melakukan kontak mata dengan seluruh pendengar.                        | Sering melakukan kontak mata dengan seluruh pendengar.                                 | Kadang-kadang melakukan kontak mata dengan seluruh pendengar.                               | Tidak melakukan kontak mata dengan pendengar (pandangan selalu menunduk).           |

3. Reflecting

| Aspek                                    | 4   | 3  | 2  | 1   |
|--|---|--|--|---|
| <b>Kelebihan dan Kelemahan</b>           | Mampu mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam seluruh tahapan pembelajaran ( <i>learning cycle</i> )            | Hanya mampu mengetahui kelebihan, namun tidak mengetahui kekurangan dalam seluruh tahapan pembelajaran ( <i>learning cycle</i> ) | Tidak Mampu mengetahui kelebihan namun mengetahui kekurangan dalam seluruh tahapan pembelajaran ( <i>learning cycle</i> )  | Tidak Mampu mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam seluruh tahapan pembelajaran ( <i>learning cycle</i> )                                    |
| <b>Identifikasi kesulitan dan solusi</b> | Mampu mengetahui kesulitan yang dihadapi, bisa menemukan solusi dan bisa menyelesaikan sendiri kesulitan tersebut | Mampu mengetahui kesulitan yang dihadapi, bisa menemukan solusi namun memerlukan bantuan untuk menyelesaikan kesulitan tersebut  | Mampu mengetahui kesulitan yang dihadapi namun <u>tidak</u> bisa menemukan solusi akan tetapi setelah dibantu solusinya <u>bisa</u> menyelesaikan kesulitan tersebut | Mampu mengetahui kesulitan yang dihadapi namun <u>tidak</u> bisa menemukan solusi dan memerlukan bantuan untuk menyelesaikan kesulitan tersebut |
| Partisipasi dalam kelompok               | Semua anggota kelompok aktif melakukan tugas sesuai pembagian tugasnya  | 2-3 anggota kelompok aktif melakukan tugas yang sesuai pembagian tugasnya  | Hanya 1 anggota kelompok aktif melakukan tugas yang sesuai pembagian tugasnya  | Semua anggota kelompok <u>tidak</u> aktif melakukan tugas yang sesuai pembagian tugasnya  |



Mengetahui,  
Kepala SD Tunas Daud  
  
(Dra. Ana Maria H.S., M.Pd)

Denpasar, Februari 2018  
Guru Kelas 4,



(Gunawan Setyantoro)