



|                           |                                    |
|---------------------------|------------------------------------|
| <b>Sekolah</b>            | <b>: SD Tunas Daud</b>             |
| <b>Kelas</b>              | <b>: IV</b>                        |
| <b>Tema</b>               | <b>: 4. Berbagai Pekerjaan</b>     |
| <b>Subtema</b>            | <b>: 2. Pekerjaan di Sekitarku</b> |
| <b>Fokus Pembelajaran</b> | <b>: IPA, IPS, SBdP</b>            |
| <b>Alokasi Waktu</b>      | <b>: 2 minggu</b>                  |

## A. KOMPETENSI DASAR

### IPA

- 3.8 Menjelaskan 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

## 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 jam gantung dua sisi dari kaleng biskuit bekas.

## C. INDIKATOR

### IPA

- 3.8.1 Menjelaskan akibat yang akan terjadi akibat sampah logam yang digunakan pada makanan dan minuman
- 4.8.1 Mengelola limbah logam kaleng biskuit

### IPS

- 3.3.1 Mengidentifikasi pekerjaan orang tua murid dan masyarakat sekitar.
- 4.3.1 Bekerjasama dengan guru komputer (IT) untuk membuat disain stiker berbentuk lingkaran untuk jam gantung.

### SBdP

- 3.1.1 Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar bangun tiga dimensi
- 4.1.1 Menggambar bangun tabung.

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Latar Belakang  
Banyaknya sampah logam dari kemasan makanan dan minuman menyebabkan pencemaran lingkungan yang sangat memprihatinkan. Sampah sangat mempengaruhi pencemaran lingkungan khususnya pencemaran air dan pencemaran tanah.  
Dari masalah yang terjadi maka pada pembelajaran ini, murid-murid belajar untuk mengelola sampah logam, khususnya kaleng biskuit yang berbentuk tabung yang bisa dimanfaatkan menjadi barang yang berguna bahkan mempunyai nilai ekonomi yaitu jam gantung dua sisi dari kaleng biskuit bekas.
2. Tujuan Pembelajaran
  - Murid mampu menjelaskan akibat dari berlimpahnya sampah logam di lingkungan kita.
  - Murid mampu mengelola sampah logam kaleng biskuit 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 barang bekas dan disain grafis.
  - Murid mampu menggambar bangun tiga dimensi

**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 di sekitar kita.
- Murid mengidentifikasi masalah-masalah yang timbul akibat berlimpahnya sampah logam.
- Murid mengidentifikasi cara-cara mengatasi berlimpahnya sampah khususnya sampah kaleng.

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

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

**b. Planning**

- Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 2-3 orang setiap kelompok.
- Murid merencanakan warna jam yang akan mereka buat.
- Murid merencanakan disain stiker dan kata-kata yang digunakan pada disain jam gantung yang akan dibuat.
- Murid mengidentifikasi alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat jam gantung dua sisi dari kaleng biskuit bekas.
- Murid mendisain stiker yang akan ditempelkan pada jam gantung dua sisi dari kaleng biskuit bekas.

**c. Doing**

- Murid mengumpulkan kaleng biskuit yang sudah ditentukan bentuk dan modelnya.
- Guru menjelaskan langkah kerja dalam setiap tahapan kegiatan membuat jam gantung dua sisi dari kaleng biskuit bekas.
- Guru membimbing murid dengan mendemonstrasikan/memperagakan cara menggunakan cat semprot/cara menyemprot kaleng menggunakan cat semprot.
- Murid menyemprot kaleng dan gantungan jam menggunakan cat semprot dengan bimbingan dan pengawasan guru.
- Guru IT membimbing murid untuk membuat disain stiker dan penempatan kata-kata yang digunakan pada stiker jam gantungnya.
- Guru mencetak disain jam pada kertas stiker di percetakan.
- Murid dengan bimbingan guru menempelkan stiker pada kaleng yang sudah selesai dicat.
- Guru membimbing murid dengan mendemonstrasikan/memperagakan cara melobangi kaleng untuk dipasang mesin jam dan gantungan.
- Murid memasang mesin jam dan gantungan pada kaleng yang sudah selesai dicat dan dipasang stiker dengan bimbingan dan pengawasan dari guru.

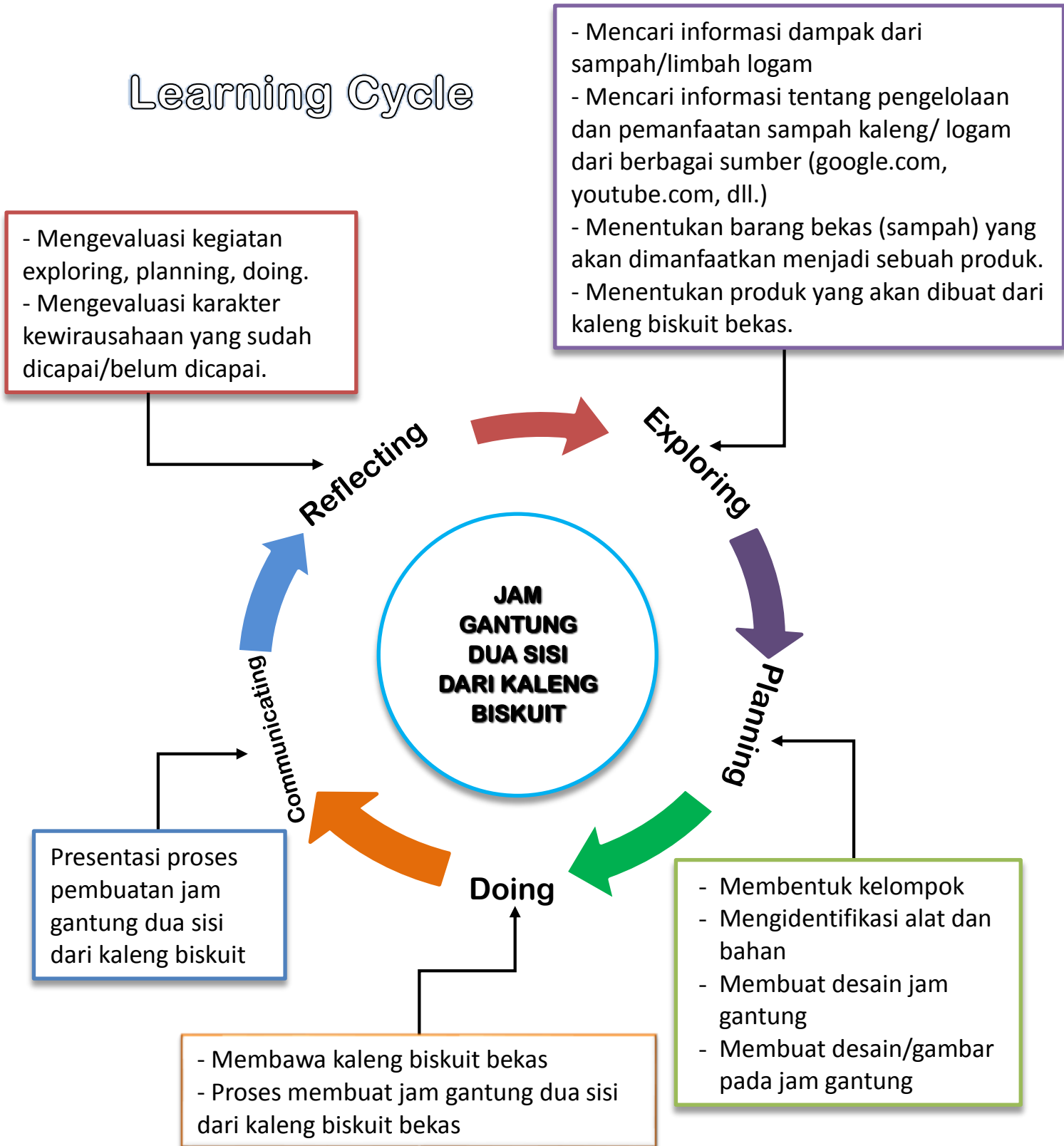
**d. Communicating**

- Secara berkelompok murid mempresentasikan proses pembuatan jam gantung dua sisi dari kaleng biskuit bekas dari *exploring*, *planning*, dan *doing* di depan guru dan kelompok lainnya.
- Secara berkelompok murid mempresentasikan proses pembuatan jam gantung dua sisi dari kaleng biskuit 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 Cycle



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

- Buku Pedoman Guru kelas 4 Tema 4 (Revisi 2017)
- Buku Siswa Kelas 4 Tema 4 (Revisi 2017)
- Google.com
- Youtube.com
- Laptop
- LCD proyektor
- Kunci pas ukuran 10 mm
- Gunting
- Alat pelobang seng
- Kaleng biskuit M gram
- Cat Semprot
- Mesin jam dinding (2)
- Sekrup pengait
- Gantungan vintage

**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 jam gantung sesuai dengan petunjuk kerja   | Membuat jam gantung cukup sesuai dengan petunjuk kerja   | Membuat jam gantung kurang sesuai dengan petunjuk kerja                           | Membuat jam gantung 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 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 setiap tahapan dengan benar | Menunjukkan sikap tertib mengikuti instruksi tetapi kurang tepat dalam mengerjakan beberapa tahapan dengan benar | Menunjukkan sikap tertib mengikuti instruksi tetapi tahapan percobaan tidak benar | Tidak tertib dan tidak mengikuti instruksi   |
| <b>Waktu dan Hasil kerja (2 minggu)</b> | Jam gantung dapat diselesaikan kurang dari waktu yang ditentukan                         | Jam gantung dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan   | Jam gantung dapat diselesaikan melebihi waktu yang sudah ditentukan               | Jam gantung tidak dapat diselesaikan   |

**2. Communicating**

| <b>Aspek</b>                               | <b>4</b>  | <b>3</b>   | <b>2</b>  | <b>1</b>  |
|--|---|--|---|---|
| <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

Denpasar, Januari 2019  
Guru Kelas 4,



(Sari Endang Noorwati, S.Si, M.Si.)

(R. Gunawan Setyantoro, M.Pd.)