

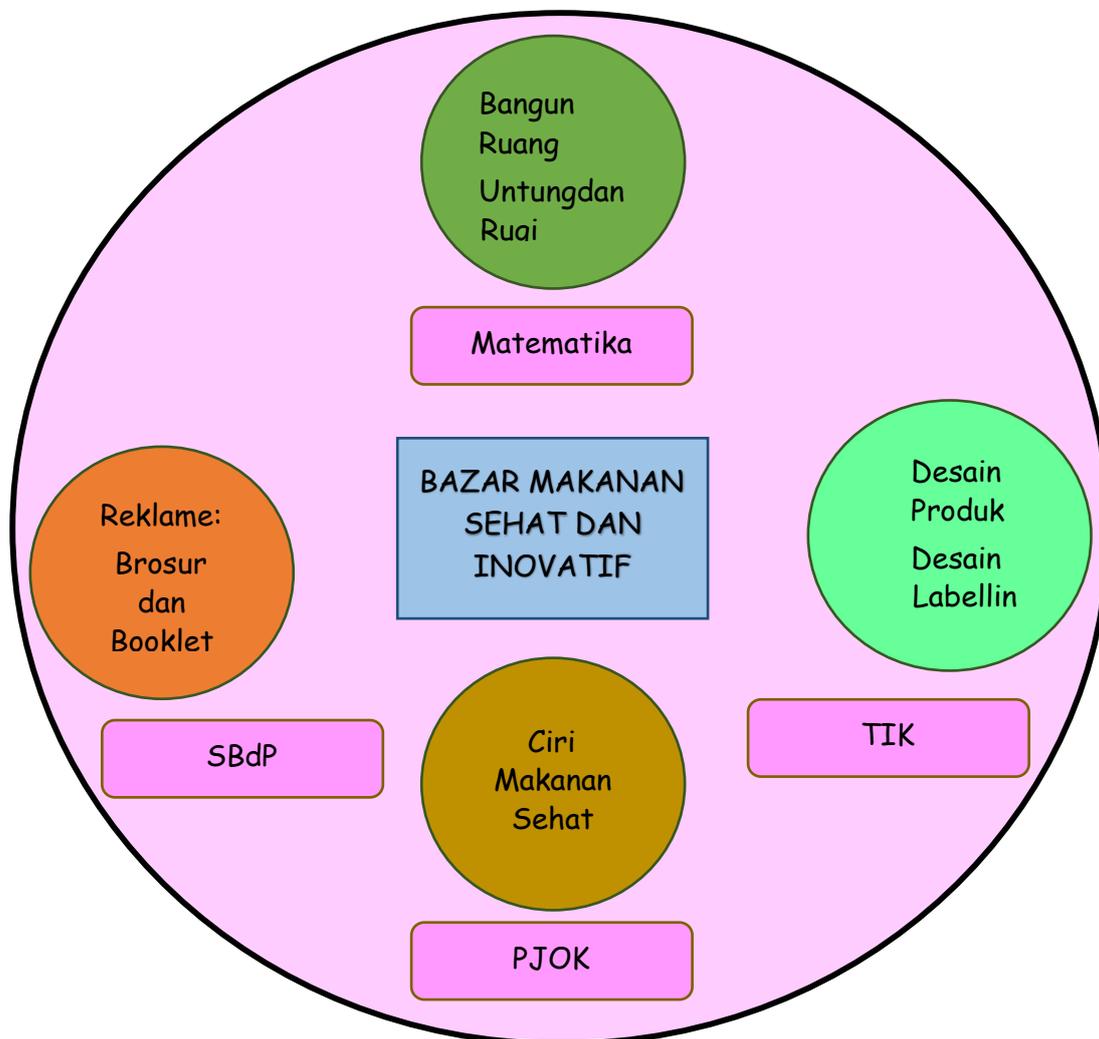


RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
KURIKULUM 2013



Satuan Pendidikan : SD Negeri Pepe  
Kelas / Semester : VI / 1  
Tema 5 : Wirausaha

**Bagan peta konsep tipe Immersed kelas VI Tema 5 Wirausaha**



**A. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN**

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran terpadu model Immersed sebagai berikut,

1. Guru memetakan KD masing-masing mata pelajaran yang dapat dipadukan untuk dijadikan proyek.
2. Guru menetapkan mata pelajaran yang akan dipadukan dalam proyek yang akan disusun.
3. Guru menentukan keterampilan yang yang dipadukan

4. Guru merumuskan indikator hasil belajar
5. Guru menentukan Langkah-Langkah pembelajaran
6. Guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan Langkah-Langkah yang telah dibuat.
7. Guru melakukan evaluasi (selama proses pembuatan proyek dan hasil akhir proyek)

#### **B. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
4. 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 dan di sekolah.

#### **C. KOMPETENSI DASAR**

No	Mata Pelajaran	KD	Indikator
1.	Matematika	3.7 Menjelaskan bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya	3.7.1 Menjelaskan macam bangun ruang dan gabungan bangun ruang yang digunakan dalam packaging makanan
		3.11 Menganalisis aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bruto, neto, tara).	3.11.1 Menentukan keuntungan atau kerugian dalam bazar wirausaha
2	SBdP	3.1 Memahami Reklame	3.1.1 membuat brosur makanan dan minuman yang dijual
			3.1.2 membuat booklet makanan dan minuman yang dijual
3	PJOK	5.2 Memilih makanan bergizi	5.2.1 Menyebutkan syarat makanan sehat
			5.2.2 Membuat makanan yang sehat dan bergizi
4	TIK	3.10 Menerapkan pembuatan gambar dengan berbagai teknik	3.10.1 Membuat brand makanan yang dijual
			3.10.2 Membuat label makanan yang akan dijual

#### D. KETERAMPILAN YANG AKAN DIPADUKAN

No	Keterampilan yang akan dipadukan	Deskripsi
1	<b>Thinking Skill</b>	Siswa aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan proyek dengan bimbingan guru. Dalam hal ini guru memotivasi siswa dalam setiap proses bazar wirausaha, mengkomunikasikan ide siswa, dan penyediaan sarana yang mampu merangsang siswa berpikir secara produktif.
2	<b>Social Skill</b>	siswa akan menyelesaikan proyek secara berkelompok, maka dibutuhkan keterampilan social diantaranya: menunjukkan perilaku positif dengan teman sebaya misalnya memuji atau menasehati, menawarkan bantuan kepada orang lain, mampu mengontrol emosinya, mengikuti peraturan kelompok dengan baik, memiliki time management yang baik, (Caldarella dan Merrell (1998)
3	<b>Organising Skill</b>	Karena ini merupakan proyek kelompok, maka siswa dibimbing bagaimana mengasah leadership, communication skill, teamwork, problem solving dan conflict management

#### E. Tujuan Pembelajaran

No	Mata Pelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.	Matematika	Melalui membuat kemasan makanan dan minuman, siswa dapat menyebutkan macam bangun ruang dan gabungan bangun ruang yang digunakan dalam kemasan makanan dengan benar. Melalui kegiatan bazar, siswa dapat menentukan keuntungan atau kerugian dalam bazar wirausaha dengan
2	<b>SBdP</b>	Melalui kegiatan bazar, siswa dapat membuat brosur makanan dan minuman yang dijual dengan baik Melalui kegiatan bazar, siswa dapat membuat booklet makanan dan minuman yang dijual dengan baik
3	<b>PJOK</b>	Melalui kegiatan testering, siswa dapat menyebutkan ciri makanan sehat dengan tepat Melalui kegiatan testering, siswa dapat membuat makanan yang sehat dan bergizi dengan benar

4	<b>TIK</b>	<p>Melalui kegiatan bazar, siswa dapat membuat brand makanan yang dijual dengan baik.</p> <p>Melalui kegiatan bazar, siswa dapat label makanan yang akan dijual dengan baik</p>
---	------------	---

## F. SKENARIO PEMBELAJARAN

1. Siswa diarahkan dalam kegiatan diskusi tentang macam-macam makanan sehat (disertai pendapat dan pengalaman pembelajaran sebelumnya baik dari guru maupun siswa)
2. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang nama-nama Brand makanan di Indonesia
3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak.
4. Guru memberikan tugas proyek bazar wirausaha makanan sehat dan inovatif
5. Setiap hari senin, siswa akan dilihat perkembangannya proyeknya, dan guru akan memberikan masukan ke siswa
  - minggu ke 1 = siswa menentukan jenis makanan dan minuman yang akan dijual dan kemasannya
  - minggu ke 2 = siswa menentukan brand dan label makanan dan minuman yang akan dijual
  - minggu ke 3 = siswa melakukan perhitungan modal, harga jual serta testing produk
  - minggu ke 4 = bazar wirausaha dan perhitungan untung/ rugi dari hasil penjualan
6. Siswa melakukan perhitungan laba/ rugi dari hasil penjualan dengan pendampingan dari guru

## G. EVALUASI PEMBELAJARAN

No	Jenis Evaluasi	Deskripsi
1	<b>Proses</b>	Penilaian siswa dilakukan dari minggu pertama sampai terakhir, meliputi keaktifan berpendapat, team work yang solid, kesiapan kelompok dalam setiap kegiatan setiap minggunya, dst
2	<b>Hasil Akhir Proyek</b>	Hasil akhir proyek akan dijual dalam kegiatan bazar inovasi makanan sehat dan berinovasi yang dipersiapkan oleh semua kelompok dengan didampingi oleh guru. Penilaian meliputi keaslian produk, kreativitas, dan juga bagaimana strategi marketing siswa.

**DOKUMENTASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TERPADU  
TIPE IMMersed DI SDN PEPE-SEDATI SIDOARJO  
KELAS VI SEMESTER 1 TEMA 5 WIRAUUSAHA  
BAZAR MAKANAN SEHAT DAN BERINOVASI**

**1. Diskusi menentukan jenis makanan dan minuman yang akan dijual**



**2. Presentasi testing makanan dan minuman sehat dan berinovasi dan cara pembuatan**



**3. Branding, Labelling dan Testering Makanan dan minuman**



#### 4. Pelaksanaan Bazar di sekolah

