


Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

	Satuan Pendidikan	: SD Talenta
	Kelas/Semester	: VI/1 (satu)
	Muatan Pelajaran	: Tematik
	Tema	: Wirausaha
	Sub Tema	: 1
	Pembelajaran ke-	: 2
	Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Profil Murid	Keadaan Umum	Bakat Minat
	Siswa mandiri (85%) Siswa paham IT (90 %) Fasilitas internet WIFI (50%) Kuota(50%)	Menggambar (15%) Membaca (50%) IT (35%)
KI	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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. 4. 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. 	
KD	<p>PPKn</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.</p> <p>4.3 Mengampanyekan manfaat keanekaragaman sosial, budaya, dan ekonomi.</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.2 Menggali isi teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah yang didengar dan dibaca.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil penggalian informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p> <p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p> <p>3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.</p>	
Tujuan Pembelajaran	- Mampu membuat produk baru dan mempromosikan/mempresentasikan hasil kerja dari kreasi individu/kelompok dengan percaya diri.	

	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mempromosikan salah satu warisan budaya Indonesia/produk buatan Indonesia ke mancanegara melalui pembuatan sebuah karya dengan kreatif.
Indikator Hasil Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat membuat produk baru hasil kreasi sendiri. - Siswa dapat mempromosikan hasil produknya kepada pihak lain.
Core Value dan Dimensi Kompetensi:	<p>C1 (Compassion) - Citizenship</p> <p>C3 (Consciousness)- Critical Thinking</p>
Cakupan Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Keragaman ekonomi pada jenis pekerjaan. - Reklame sebagai sarana promosi. - Kegiatan ekonomi yang melibatkan ekspor-impor. - Cinta produk Indonesia melalui pembuatan produk baru. - Membuat karya promosi untuk diupload/posting di sosial media.
Model pembelajaran: Problem based Learning	<p>Kegiatan Pembelajaran</p> <p>1. Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran. • Guru mengajak siswa untuk membuka wawasan dengan tanya jawab mengenai: <ul style="list-style-type: none"> - keberagaman ekonomi (jenis pekerjaan) orang tua saat ini (pada masa pandemi covid-19); - keberagaman ekonomi (jenis pekerjaan) yang muncul pada saat ini (pada masa pandemi covid-19) sebagai dampak dari pandemi dan era industri 4.0; - alasan munculnya berbagai jenis pekerjaan seperti yang sudah disebutkan sebelumnya dan alasan pentingnya suatu perubahan. <p>2. Aksi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisa dan mencoba memberikan tanggapan secara individu mengenai topik “Belanja <i>online</i> memudahkan masyarakat memiliki barang impor”. • Berdasarkan hasil curah gagasan tersebut, guru membentuk beberapa kelompok diskusi. Kelompok diskusi ini bertugas untuk menganalisa lebih lanjut topik tersebut dan menyelesaikan beberapa penugasan sesuai panduan: <ul style="list-style-type: none"> - masing-masing kelompok mencari data pendukung yang dapat menunjukkan fakta maupun opini mengenai topik “Belanja <i>online</i> memudahkan masyarakat memiliki barang impor”; - masing-masing kelompok mencari informasi yang menunjukkan peluang pekerjaan di masa kini maupun masa yang akan datang beserta alasannya.
Alat, bahan dan media: Google Slide (https://docs.google.com/presentation/d/1i69KkyD1PTjzbyEeSoXfDK9hFxfCjw/edit#slide=id.p)	

- Setiap kelompok diskusi menyampaikan hasil diskusinya. Kelompok lain dapat saling memberikan tanggapannya.
- Guru memberikan tanggapan mengenai hasil analisa kelompok. Guru menindaklanjuti dengan menyampaikan permasalahan sosial atau fenomena sosial yang terjadi akhir-akhir ini yaitu munculnya jenis pekerjaan baru seperti youtuber, vlogger dengan reviewnya masing-masing, selebgram, dan masih banyak lagi. Selain itu fenomena sosial yang terjadi adalah meningkatnya proses belanja secara *online*. Hal tersebut tentu membawa dampak positif dan negatif, baik untuk individu, masyarakat, maupun kemajuan Negara Indonesia.
- Berdasarkan hal tersebut, guru mengajak siswa untuk mencari solusi bersama untuk meningkatkan perekonomian bangsa tanpa menghilangkan budaya masyarakat Indonesia. Siswa akan belajar dengan membentuk kelompok belajar. Kelompok ini akan menganalisa permasalahan-mencari solusi-mengevaluasi bersama hasil solusi yang ditemukan.
- Guru memberikan penugasan kelompok dengan judul “Aku Belajar Wirausaha”. Panduan penugasan sebagai berikut:
 - a. Orientasi pada masalah

Siswa mencari tahu mengenai fenomena sosial pada masyarakat khususnya mengenai minat masyarakat terhadap produk buatan Indonesia. Permasalahan ini tentunya berdampak pada bidang sosial dan budaya.
 - b. Mengorganisasi belajar

Siswa mencoba membuat jadwal belajar bersama kelompok untuk mencari tahu lebih lanjut dan mencari solusi bersama agar masyarakat menyukai produk buatan Indonesia.
 - c. Membimbing penyelidikan individu/kelompok

Siswa mencari tahu produk atau layanan yang saat ini diminati oleh masyarakat Indonesia. Siswa juga mencari tahu cara-cara untuk mengenalkan dan memasarkan produk kreasi tersebut terhadap masyarakat. Guru memberikan pendampingan pada masing-masing kelompok dan mengevaluasi bersama.
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - Siswa mencoba membuat sebuah produk atau layanan hasil kreasi kelompok dengan memperhatikan kebutuhan dan minat masyarakat saat ini.
 - Setiap kelompok juga membuat karya promosi untuk mengenalkan hasil produk atau layanan yang sudah dibuat.

	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok akan menyusun hasil kerja tersebut pada sebuah tampilan untuk nantinya dipresentasikan di hadapan guru dan kelompok lainnya. <p>e. Menganalisa dan evaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kinerja kelompok. - Guru dan kelompok lain dapat saling memberikan tanggapan. - Setiap kelompok menyempurnakan hasil kinerja berdasarkan hasil evaluasi bersama. <ul style="list-style-type: none"> ● Setiap kelompok akan berdiskusi dan menyelesaikan penugasan. ● Guru memberikan pendampingan dalam proses penyelesaian penugasan. ● Siswa menyampaikan perkembangan hasil kerja kelompok. ● Guru memberikan konfirmasi dari hasil kerja siswa maupun kelompok. <p>3. Umpan Balik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan bersama pentingnya berpikir kreatif khususnya dalam menyikapi perubahan dan belajar wirausaha sejak dini. - Guru menegaskan kembali mengenai penugasan kelompok untuk membuat rencana bisnis “Aku Belajar Wirausaha”. <p>Link panduan: https://docs.google.com/presentation/d/1i69KkyD1PTjzbyEeSoXfDK9hFxfCJpKuC9WcpgreOrw/edit#slide=id.p</p> <p>4. Refleksi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengajak siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran dan makna yang diperoleh bagi diri siswa yaitu pentingnya sebuah inovasi yang kreatif dalam mencipta suatu hal dan sikap menghargai satu sama lain sehingga nantinya dapat bekerja sama untuk memajukan bangsa.
Penilaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Penilaian kinerja - Penilaian produk

Kepala Sekolah

Christina S.,S.Pd.SD

Bandung, 6 Januari 2022

Guru Kelas 6

Elisabeth Dyah Ayu R.S., S.Pd.

Rubrik Penilaian Kinerja-Presentasi Hasil Kerja Kelompok

No	Indikator	Skor	Deskripsi Penilaian			
1	Isi materi presentasi.	20-25	Isi materi didukung oleh data yang lengkap dan penjelasan yang argumentatif.	Isi materi didukung oleh data yang lengkap dan penjelasan tidak argumentatif.	Isi materi tidak didukung oleh data yang lengkap dan penjelasan yang argumentatif.	Isi materi tidak didukung oleh data yang lengkap dan penjelasan tidak argumentatif.
2	Cara menyampaikan materi presentasi.	20-25	Penyampaian materi sangat jelas dan mudah dipahami.	Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami.	Penyampaian materi cukup jelas dan dapat dipahami.	Penyampaian materi kurang jelas dan sulit dipahami.
3	Penggunaan media.	20-25	Presentasi lisan didukung penggunaan media yang sangat menarik.	Presentasi lisan didukung penggunaan media yang menarik.	Presentasi lisan didukung penggunaan media yang cukup menarik.	Presentasi lisan tidak didukung penggunaan media.
4	Suara.	15-20	Sangat jelas dengan intonasi yang sesuai.	Jelas dengan intonasi yang sesuai.	Cukup jelas.	Kurang jelas.

Rubrik Penilaian Produk-Hasil Karya Kelompok

No	Indikator	Skor	Deskripsi Penilaian			
1	Hasil produk/layanan	20-25	Kreasi sendiri, dibuat sangat menarik, dan sangat sesuai kebutuhan masyarakat.	Kreasi sendiri, dibuat dengan menarik, dan sesuai kebutuhan masyarakat.	Kreasi sendiri, dibuat cukup menarik, dan sesuai kebutuhan masyarakat.	Kreasi sendiri, kurang menarik, dan kurang sesuai kebutuhan masyarakat.
2	Deskripsi produk/layanan	20-25	Informasi keunggulan dan manfaat disampaikan	Informasi keunggulan dan manfaat	Informasi keunggulan dan manfaat disampaikan	Informasi keunggulan dan manfaat

			dengan sangat jelas.	disampaikan dengan jelas.	dengan cukup jelas.	disampaikan kurang jelas.
3	Karya promosi	20-25	Kreasi sendiri dan sangat menarik.	Kreasi sendiri dan menarik.	Kreasi sendiri dan cukup menarik.	Kreasi sendiri tetapi kurang menarik.
4	Kreativitas	15-20	Inovasi terbaru yang sebelumnya belum ada sama sekali.	Inovasi yang baru proses pengembangan dari yang sudah ada sebelumnya.	Sama seperti karya orang lain hanya berbeda merk atau tampilan.	Duplikasi karya orang lain tanpa ada inovasi.