

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN PANGEMPON  
Kelas/Semester : VI/1  
Tema : 5. Wirausaha  
Subtema : 3. Ayo, Belajar Berwirausaha!  
Pembelajaran ke : 2  
Alokasi waktu : 2x35 Menit (disimulasikan 10 Menit)

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati contoh kemasan dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan pentingnya embalase sebagai identitas sebuah produk dengan tepat.
2. Dengan mengamati contoh kemasan dan berdiskusi, siswa mampu merancang embalase sebagai identitas sebuah produk secara benar.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. PENDAHULUAN

- a. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan memeriksa kehadiran siswa.
- b. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa untuk memperkuat karakter religius.
- c. Menyanyikan lagu nasional. Guru memperkuat semangat nasionalisme.
- d. Guru bertanya apakah siswa sudah mengucapkan terima kasih kepada orang lain sebagai wujud syukur pagi ini.
- e. Pembiasaan membaca/menulis/mendengarkan cerita untuk menumbuhkan karakter positif siswa melalui cerita.
- f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, manfaat, kegiatan, dan rancangan penilaian yang akan dilakukan.
- g. Guru melakukan aperspsi dengan mengulang materi sebelumnya.

#### 2. INTI

- a. Guru menyampaikan bahwa kreativitas, ketekunan, kejujuran, dan kedisiplinan menjadi modal utama dalam berwirausaha.
- b. Setelah siswa mempelajari teks yang berjudul “Gelang Benang, Kreatif Mengisi Waktu Luang”, selanjutnya siswa mempelajari unsur-unsur bangun ruang tabung dan kerucut.
- c. Guru dan siswa berdiskusi tentang embalase sebagai salah satu kreativitas ragam reklame.
- d. Siswa mengamati berbagai kemasan produk yang berbentuk tabung dan kerucut.
- e. Siswa diajak untuk membuat kemasan produk berbentuk tabung atau kerucut, kemudian menghias kemasan tersebut sebagai embalase.

#### 3. PENUTUP

- a. Guru memberikan penguatan konsep sebagai umpan balik tentang pentingnya kreativitas dalam membuat kemasan produk.
- b. Guru mengajak siswa merangkum materi melalui refleksi menggunakan 4F atau 4P (*Fact, Feel, Find, and Future*) atau Peristiwa, Perasaan, Pembelajaran, Penerapan ke depan.

- c. Menyanyikan salah satu lagu daerah.
- d. Guru memberikan pekerjaan rumah untuk mencari produk lain yang bisa dikemas dengan berbagai kreativitas.
- e. Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan datang.
- f. Salam dan doa penutup.

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

#### 1. Penilaian Sikap

Guru mengobservasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk menilai sikap spiritual dan sikap sosial. Sikap spiritual mencakup aktivitas berdoa dan bersyukur. Sikap sosial mencakup kedisiplinan, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu.

#### 2. Penilaian Pengetahuan

Siswa menjawab pertanyaan lisan tentang embalase.

#### 3. Penilaian Keterampilan

Guru menggunakan rubrik penilaian keterampilan untuk menilai kinerja dan produk siswa.

Kebumen, 24 November 2021

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Penyusun,

Nunung Awaliyah, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19840708 200701 2 003

Nunung Awaliyah, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19840708 200701 2 003

1. PENILAIAN SIKAP  
A. Penilaian Sikap Spiritual

## RUBRIK PENILAIAN

NO	KRITERIA PENILAIAN	SKOR			
		1	2	3	4
1	Berdoa	Tidak berdoa, mengganggu teman	Tidak berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan dengan khusyuk
2	Bersyukur	Tidak mengucapkan syukur	Mengucapkan syukur dan terima kasih kepada orang lain	Mengucapkan syukur dan terima kasih kepada orang lain serta mengikuti pembelajaran dengan baik	Mengucapkan syukur dan terima kasih kepada orang lain serta mengikuti pembelajaran dengan suka hati

## FORMAT PENILAIAN

No	Tgl	Nama Siswa	Catatan Perilaku		Skor			Tindak Lanjut
			Berdoa	Bersyukur	Berdoa	Bersyukur	Jumlah	
1								
2								
3								
dst								

## B. Penilaian Sikap Sosial

## RUBRIK PENILAIAN

NO	KRITERIA PENILAIAN	SKOR			
		1	2	3	4
1	Kedisiplinan	Tidak mengikuti kegiatan tanpa alasan	Hadir tepat waktu dan mengikuti kegiatan	Hadir tepat waktu tapi terlambat menyelesaikan tugas	Menyelesaikan tugas tepat waktu
2	Tanggung jawab	Tidak membawa perlengkapan	Membawa perlengkapan namun tidak	Menyelesaikan tugas tapi membutuhkan	Menyelesaikan tugas individu

		untuk membuat produk	menyelesaikan tugas	bantuan orang lain	secara mandiri dan tuntas
--	--	----------------------	---------------------	--------------------	---------------------------

### FORMAT PENILAIAN

No	Tgl	Nama Siswa	Catatan Perilaku		Skor			Tindak Lanjut
			Kedisiplinan	Tanggung jawab	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Jumlah	
1								
2								
3								
dst								

## 2. PENILAIAN PENGETAHUAN

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan embalase?
2. Sebutkan minimal satu tujuan dibuatnya embalase pada suatu produk!
3. Sebutkan minimal dua komponen yang perlu ada pada sebuah embalase!

Kunci jawaban

1. Embalase adalah reklame pada kemasan produk yang berisi pesan-pesan grafis yang menarik untuk konsumen. (Skor 25)
2. Tujuan dari embalase antara lain : melindungi produk dari kerusakan, menjaga kebersihan/higienitas produk, menarik perhatian konsumen, membuat produk lebih menarik, dan memberikan informasi. (Skor 25)
3. Embalase dapat dibuat dengan memuat judul produk, logo produk, informasi tentang produk. (Skor 50)

Skor maksimal 100.

## 3. PENILAIAN KETERAMPILAN

### LEMBAR KERJA

Buatlah satu contoh embalase sesuai produk yang diminati.

Langkah kerja sebagai berikut :

- a. Buatlah kemasan berbentuk tabung atau kerucut.
- b. Kemasan dapat dibuat dengan bahan yang kau sukai, misal kertas HVS, kertas cover, plastik cover, dll.
- c. Desain embalase boleh langsung dibuat di atas kemasan atau ditempel.
- d. Masukkan produk yang akan dipasarkan ke dalam kemasan.
- e. Perhatikan komponen yang akan dinilai meliputi informasi produk dan kreativitas desain.
- f. Waktu pengerjaan 40 menit.

### RUBRIK PENILAIAN PRODUK EMBALASE

Komponen	Skor			
	5	4	3	2
Informasi Produk	Memenuhi 5 kriteria : 1. Logo atau nama produk 2. Singkat, padat, jelas 3. Mudah dipahami 4. Mewakili isi produk 5. Nomor kontak pemesanan	Minimal memenuhi 4 kriteria	Minimal memenuhi 3 kriteria	Minimal memenuhi 2 kriteria
Kreativitas Desain	Memenuhi 5 kriteria : 1. Warna menarik 2. Ukuran elemen proporsional 3. Gambar/tulisan bermakna 4. Orisinalitas 5. Rapi dan bersih	Minimal memenuhi 4 kriteria	Minimal memenuhi 3 kriteria	Minimal memenuhi 2 kriteria

Skor maksimal = 10

### FORMAT PENILAIAN

No	Nama Siswa	Skor			Nilai Akhir
		Informasi Produk	Kreativitas Desain	Jumlah Skor	
1					
2					
3					
dst					

Nilai Akhir = Skor Perolehan/Skor Maksimal x 100