

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 2 Pandrah
Kelas / Semester : VI (Enam) / I (Satu)
Tema : 5. Wirausaha
Sub Tema : 3. Ayo, berwirausaha
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati video, siswa dapat menganalisis jenis wirausaha dan sikap wirausahawan dengan tepat.
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan jenis-jenis wirausaha yang ada di sekitar dengan tepat
3. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat membuat rancangan untuk bermain peran tentang wirausaha dengan penuh tanggung jawab.
4. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat menunjukkan sikap sebagai wirausahawan dengan percaya diri

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal

- Memulai pelajaran dengan memberi salam, bersiap, membaca doa, dan melakukan absensi
- Mengkondisikan kelas menjadi lebih tertib
- Menyampaikan upaya pencegahan covid-19 dan selalu mematuhi protokol kesehatan
- Menyanyikan lagu wajib nasional (Berkibarlah Benderaku) bersama-sama
- Melakukan apersepsi
 - Mengaitkan semangat para pejuang dahulu dengan sengat wirausahawan.
 - Siswa mengamati gambar tentang wirausaha yang ditunjukkan guru pada *slide PowerPoint (Mengamati/Critical Thinking)*
 - Siswa dan guru bertanya jawab tentang gambar: **(Menanya/Communication)**



1. Dari apa dibuat produk ini?
2. Bagaimana proses pembuatannya?
3. Modal apa yang diperlukan untuk memproduksinya?
4. Waktu dijual, bagaimana hasilnya (pendapatannya)?
Nah, itulah yang namanya wirausaha

- Motivasi
 - Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari
 - Guru menyampaikan tujuan, manfaat dan aktifitas pembelajaran yang akan dilakukan

Kegiatan Inti

- Siswa menonton video animasi tentang wirausaha **(Mengamati, Technology)**
Link Video <http://gg.gg/wirausahaida>
- Siswa menganalisis jenis wirausaha dan sikap wirausahawan yang terdapat dalam video **(Critical Thinking)**
- Guru melakukan tanya jawab tentang jenis-jenis wirausaha disekitar. **(Menanya, Communication)**
- Siswa diarahkan belajar menjadi seorang wirausahawan dengan bermain peran
- Siswa dibagi menjadi 5 kelompok belajar yang dibentuk secara heterogen
- Guru membagikan LKPD dengan menerangkan cara mengerjakannya.

- Secara berkelompok siswa berdiskusi tentang jenis usaha yang akan diperankan dan alasan memilih usaha tersebut (**Mengumpulkan informasi, Colaboration, Creative**)
- Siswa membuat rancangan untuk kegiatan bermain perannya (**Menalar, Critical Thinking**).
- Siswa bermain peran dengan waktu yang disediakan (**Comunication, Creative**)
- Guru memberi reward berupa mahkota terhadap kelompok yang berhasil bermain peran tentang wirausaha dengan baik

Kegiatan Akhir

- Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini
- Guru memberikan evaluasi sebagai asesmen formatif
- Guru memberikan nasehat dan mengajak siswa utk selalu bersyukur
- Menutup dengan salam

C. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap (Observasi)

No	Hari/Tanggal	Nama	Kejadian/Perilaku	Butir Sikap	Pos/Neg (+/-)	Tindak Lanjut
1	2	3	4	5	6	7
1.						
2.						
3.						

2. Penilaian Pengetahuan (Tes Tertulis)
Instrumen

1. Perhatikan gambar berikut!



- Jelaskan kegiatan apa saja yang terdapat pada gambar tersebut!
 - Jenis usaha apa yang dijalankan oleh ketiga kegiatan di atas?
 - Bagaimana sikap yang tercermin pada wirausahawan tersebut? Jelaskan!
- Pak Jaya membuka usaha fotokopi, dia memperkerjakan tiga orang dari desanya sendiri dan menggunakan mesin fotokopi buatan Jepang. Dari usaha yang dijalankan Pak Jaya tersebut, dapat disimpulkan bahwa
 - Usaha fotokopi hanya butuh sumber daya dari dalam negeri
 - Usaha Pak Jaya membutuhkan sumberdaya dalam negeri dan juga luar negeri
 - Usaha Pak Jaya membutuhkan modal yang sangat besar
 - Usaha fotokopi hanya membutuhkan sumber daya luar negeri
 - Andi adalah seorang pengusaha muda. Ia menjalankan usahanya di bidang perdagangan. Saat Covid 19, usaha Andi mengalami kerugian. Sikap apa yang seharusnya Andi ambil saat itu?

4. Penilaian Keterampilan (Kinerja)

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Inovasi dan Kreativitas				
2	Kemampuan Berkomunikasi				
3	Kemampuan Bekerjasama				
4	Kemampuan Bermain peran				
Jumlah Skor					

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Keterampilan yang dinilai	Skor	Rubrik
1	Inovasi dan kreativitas	4	Siswa mampu merencanakan kegiatan wirausaha yang akan diperankan dengan sangat baik
		3	Siswa mampu merencanakan kegiatan wirausaha yang akan diperankan dengan baik
		2	Siswa merencanakan kegiatan wirausaha yang diperankan dengan cukup baik
		1	Siswa merencanakan kegiatan wirausaha yang akan diperankan kurang baik
2	Kemampuan berkomunikasi	4	Penyampaian ide sangat mudah dipahami dan sangat komuikatif dengan audien
		3	Penyampaian ide mudah dipahami dan komunikatif dengan audien
		2	Penyampaian ide cukup dipahami dan cukup komunikatif dengan audien
		1	Penyampaian ide kurang dapat dipahami, kurang komunikatif dengan audien
3	Kemampuan bekerjasama	4	Siswa sangat aktif bekerjasama dan menjadi pemimpin dalam kelompoknya
		3	Siswa aktif bekerjasama dan menjadi anggota dalam kelompoknya
		2	Siswa cukup aktif bekerjasama dan menjadi anggota dalam kelompoknya
		1	Siswa kurang aktif bekerjasama dan menjadi anggota dalam kelompoknya
4	Kemampuan bermain peran	4	Siswa sangat menjiwai saat bermain peran
		3	Siswa menjiwai saat bermain peran
		2	Siswa cukup menjiwai saat bermain peran
		1	Siswa kurang menjiwai

Perhitungan Nilai Skor

$$\text{Skor nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 10$$

Mengetahui;
Kepala Sekolah

Pandrah, 12 Mei 2021
Guru Kelas

ZIA ULHAQ, S.Pd
NIP.198104242005041001

IDAWATI, S.Pd
NIP.198403202006042005