

PEMERINTAH KABUPATEN SUMBAWA  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SD NEGERI 1 PULAU BUNGIN



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas/Semester : VI/1

Tema : 5. Wirausaha

Sub Tema : 5.3 Ayo. Belajar Berwirausaha

Materi Pokok :

Belajar tentang

Kemandirian dan Kewirausahaan

Disusun oleh : Mahrup,S.Pd.SD

Calon Kepala Sekolah Penggerak

Tahun 2021



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( R P P )



Sekolah : SD Negeri 1 Pulau Bungin  
Kelas/Semester : VI / 1 (Ganjil)  
Tema : 5. Wira Usaha  
Sub Tema : 5.3 Ayo, Belajar Berwirausaha  
Materi Pokok : Belajar Tentang Kemandirian dan Kewirausahaan  
Pembelajaran ke : 1 (2 x pertemuan)  
Alokasi waktu : 4 x 35 menit

## I TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui tayangan video, siswa dapat :

1. Menyebutkan bahan dan alat untuk membuat figura kulit kerang
2. Membuat figura (bingkai photo) dari “Limbah kulit kerang” .
3. Membuat laporan cara membuat figura dari “limbah kulit kerang”.

## II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. Pendahuluan

- Pendidik memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- Pendidik mengecek kehadiran siswa, dengan cara menanyakan siapa siswa yang tidak hadir pada hari itu. Bersama siswa memberikan aplus atas kehadiran semua siswa (dengan tepuk tangan meriah) dan jika ada yang tidak hadir, diberi salam do`a, semoga besoknya dapat hadir di sekolah.
- Setelah mengisi daftar hadir Absensi siswa, Pendidik menanyakan kesiapan belajar siswa .
- Pendidik melakukan tanya jawab dengan siswa, sehubungan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan mengaitkannya dengan materi yang akan dibahas.
- Pendidik mengajak peserta didik menyanyikan lagu “JASA NELAYAN”
- Dari lagu tersebut, pendidik menyampaikan bahwa banyak usaha yang menghasilkan berbagai produk bernilai jual dari benda-benda yang tidak terpakai atau barang barang bekas, contohnya “Limbah Kulit Kerang” Jadi inilah yang akan kita kerjakan hari ini, yaitu “Membuat Figura dari Limbah Kulit Kerang” .
- Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran

### 2. Kegiatan inti

- Pendidik memberikan arahan pada siswanya, agar bergabung dengan anggota kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya.
- Pendidik menanyakan tentang kesiapan bahan/alat pada masing-masing kelompok dan memantau langsung ke masing-masing kelompok.
- Pendidik memberikan arahan dan petunjuk cara membuat figura, dengan cara mengarahkan siswa untuk menonton video pendek yang telah disiapkan pendidik.
- Siswa melakukan kegiatan “Membuat Figura” secara kelompok
- Pendidik melakukan pengawasan dan bimbingan bagi kelompok yang masih mengalami kendala dalam melakukan kegiatannya

### 3. Kegiatan penutup

- Sambil mempertimbangkan waktu yang tersedia, pendidik mengakhiri pembelajaran dengan menugaskan kepada masing-masing kelompok untuk melanjutkan pekerjaan tersebut dirumahnya (sebagai **Tugas Proyek**) ,
- Penyerahan hasil kerja tugas proyek dilakukan pada pertemuan yang akan datang disertai Laporan lengkap.
- Pendidik melakukan tanya – jawab (umpan balik) sebelum KBM di tutup
- Pendidik tetap memberikan semangat, memberikan pesan kesan yang menggugah semangat belajar siswa, misalnya :

#### DENGAN BERWIRSAUSAHA :

- ✓ Ekonomi keluarga, dan masyarakat sekitar meningkat
  - ✓ Terciptanya lapangan kerja baru
  - ✓ Mengurangi angka pengangguran
- Menutup pembelajaran dengan berdoa bersama menurut kepercayaan masing-masing dengan berlandaskan Pancasila.

### III. PENILAIAN

#### 1. Prosedur penilaian

- Penilaian Proses
- Penilaian Akhir

#### 2. Teknik penilaian

- Tes Tertulis (KisiKisi dan Soal terlampir)
- Tes Hasil Produk (Blangko terlampir)

#### 3. Teknik penilaian

- Hasil Karya (blangko terlampir)

Pulau Bungin, 17 Nopember 2021  
Calon Kepala Sekolah Penggerak

Mahrup,S.Pd.SD  
Nip.197108151993021 002

## CATATAN PELAKSANAAN RPP DAN TINDAK LANJUT

### **Catatan selama selama KMB dilakukan**

- Sumber referensi :
  1. Buku Petunjuk Guru Tema 5 “Wirausaha” kelas 4, Kemdikbud RI 2018, hal 117-122
  2. Buku Siswa Tema 5 “Wirausaha” kelas 4, Kemdikbud RI 2018, hal 115 – 116
  3. Internet dan media lain yang mendukung
- Proses KBM telah dilakukan pada hari Rabu, 17 Nopember 2021
- Semua siswa hadir dan dalam KBM tersebut
- Situasi dan kondisi KBM kondusif, aman dan lancar
- Masing-masing kelompok sudah menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk pembuatan vigura dari “Limbah Kulit Kerang”
- Semua kelompok menjalankan tugasnya masing masing dengan tertib dan percaya diri

### **Tindak lanjut**

Sehubungan dengan waktu yang tidak mengizinkan, kegiatan pembelajaran tentang pembuatan vigura (Bingkai photo) dari “Limbah Kulit Kerang” dilanjutkan di rumah sebagai “Tugas Proyek”.

Demi lancarnya tugas proyek tersebut, masing-masing kelompok, diketuai oleh salah seorang siswa, yang dipilih secara demokratis oleh anggota kelompoknya.

Hasil Tugas Proyek tersebut akan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya, disertai : Laporan Cara Membuat Vigura dari Limbah Kulit Kerang.

## LAMPIRAN 1

### KISI-KISI SOAL

Kelas/Semester : VI / 1

Tema : 5. Wira Usaha

Sub Tema : 5.3 Ayo, Belajar Berwirausaha

Pokok Bahasan : Membuat Vigura dari “Limbah Kulit Kerang”

NO	KOMPETENSI DASAR	PELAJARAN	INDIKATOR SOAL	SO`AL		
				Bentuk	Bobot	No
1.	Menelaah keberagaman sosial, budaya dan ekonomi masyarakat	IPS	Disajikan soal,Siswa dapat menyebutkan 3 bahan dalam pembuatan vigura kulit kerang	Isian	3	1
			Disajikan soal,Siswa dapat menyebutkan 3 alat dalam pembuatan vigura kulit kerang	Isian	3	2
		SBDP	Penugasan/Proyek,Siswa dapat membuat vigura dari limbah kulit kerang.	Tugas Proyek	24	3
		Bahasa Indonesia	Disajikan soal,Siswa dapat membuat laporan cara membuat vigura dari limbah kulit kerang.	Laporan	10	4
Jumlah Bobot Nilai					40	

### LEMBAR SOAL DAN KUNCI JAWABAN

NO	BUNYI SOAL	KUNCI JAWABAN	SKOR NILAI	SKOR MAKS	KET
1.	Senyebutkan 3 bahan dalam pembuatan vigura kulit kerang	1. Kulit kerang 2. Pasir pantai 3. Karton/triplek 4. Lem bakar / alteco 5. Lem putih	1 1 1 1 1	3	Nilai diberikan berdasarkan jumlah jawaban benar  Hanya perlu 3
2.	Senyebutkan 3 Alat dasar dalam pembuatan vigura kulit kerang	1. Pensil 2. Penggaris 3. Gunting 4. kater	1 1 1 1	3	Sda
3.	Buatlah secara kelompok sebuah vigura dari Limbah Kulit Kerang	<b>Kunci Jawaban :</b> Menggunakan blangko penilaian produk	-		Gunakan blangko Lampiran 2
4.	Buatlah sebuah laporan tentang cara membuat vigura dari limbah kulit kerang	<b>Kunci Jawaban :</b> Menggunakan blangko penilaian produk	-		Gunakan blangko Lampiran 3

Nilai menjawab Soal (A) = 3 + 3 = 6
-------------------------------------

LAMPIRAN 2

Instrumen Penilaian Proses dan Produk

Nama Anggota		Proses		Hasil Produk			Jumlah Nilai
		Bahan	Alat	Tepat waktu	Kein dahan	Komp. warna	
Kelompok Keong Mas	ANDIRA CAHYA	1	4				
	ARIA PUTRA	4	4				
	BALKIS KIRANI	4	4				
	BINTANG FADIRRAHMAT	4	4				
	CAHAYA PURNAMA	2	4				
	DANA MULIA LESTARI	2	4				
	DARA OKTAVIANA	4	4				
	DARWIN SAPUTRA	4	4				
	EKA HARNI VEBRIANTI	4	4				
	GUSTIANSYAH PUTRA	2	4				
Kelompok Hiu Macan	HUMAIRAH	4	4				
	HUSNA RABIATULLAH	4	4				
	IDRIS	1	4				
	IFAN	4	4				
	KARIADI	4	4				
	KEYLA TRI HIDAYAH	4	4				
	KLARA ALFARIZA	4	4				
	LILIANI	4	4				
	MASTARI	4	4				
	MAULI RIAN SAPUTRA	4	4				
	NADA SEPTIANA	4	4				
Kelompok Gurita Raksasa	NASARUDDIN	4	4				
	NITA FERLINA	4	4				
	NOORANIAH FAZILA	3	4				
	RAMZI FAHLEVI	4	4				
	RASTI QADRINA	4	4				
	RENATA	4	4				
	RISKI WIJAYA	2	4				
	SAID APRIANSAH KARBALLAH	4	4				
	SASMITA AFRILIANDINI	4	4				
	TIARA PITRIA NINGSIH	1	4				
	WIRA DIRA	2	4				

**Kesiapan Bahan dan Hasil Produk :**

(4) Sangat lengkap (3) lengkap (2) kurang lengkap (1) kurang sekali

**Nilai Maksimal B = 24**

### LAMPIRAN 3

#### B. CARA MEMBUAT VIGURA DARI LIMBAH KULIT KERANG

NO	URAIAN KEGIATAN	NILAI
1.	Pilih kulit kerang, Bersihkan dan jemur diterik matahari	1
2.	Pilih pasir laut yang berwarna (Putih warna merah,coklat atau lainnya)	1
3.	Potong kardus / atau triplek sesuai ukuran bingkai foto, misalnya ukuran 12 x 6 cm, atau ukuran lainnya, sesuai kehendak	1
4.	Oleskan lem putih pada setiap pinggiran kardus/trplek tersebut	1
5.	Segera taburkan pasir panta sebelum mengering	1
6.	Tempelkan cangkang kerang laut sesuai keinginan/kreasi kamu.	1
7.	Diamkan beberapa menit hingga mengering	1
8.	Berikan warna sesuai kreasimu agar menarik	1
9.	Rekatkan gantungan atau dudukan sesuai keinginan	1
10.	Vigurapun siap digunakan	1

Nilai Maksimal D = 10

$$\text{NILAI KUMULLATIF} = \frac{\text{Nilai A + B + C}}{40} \times 100 = \frac{6 + 24 + 10}{40} \times 100 = 100$$

#### PATOKAN NILAI

BENAR	NILAI
1	2.5
2	5.0
3	7.5
4	10.0
5	12.5
6	15.0
7	17.5
8	20.0
9	22.5
10	25.0
11	27.5
12	30.0
13	32.5
14	35.0
15	37.5
16	40.0
17	42.5
18	45.0
19	47.5
20	50.0

BENAR	NILAI
21	52.5
22	55.0
23	57.5
24	60.0
25	62.5
26	65.0
27	67.5
28	70.0
29	72.5
30	75.0
31	77.5
32	80.0
33	82.5
34	85.0
35	87.5
36	90.0
37	92.5
38	95.0
39	97.5
40	100.0