

Nama pelatihan : Simulasi Mengajar Calon Guru Penggerak
 Tema Simulasi : Wirausaha
 Topik : Belajar Tentang Kemandirian dan Kewirausahaan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 1 TANJUNG GLUGUR
 Kelas / Semester : 6 / 1
 Tema : 5. WIRAUSAHA
 Sub Tema : 5.3 AYO,BELAJAR BERWIRAUSAHA
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 10 MENIT

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi berbagai contoh manfaat keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari - hari.
2. Dengan berdiskusi, siswa mampu bermain peran tentang wirausaha sederhana dalam kehidupan sehari - hari.
3. Denga berdiskusi, siswa mampu mempersentasikan contoh manfaat keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari - hari.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Memeriksa kehadiran peserta didik untuk menilai sikap disiplin. 3. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apersepsi) 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum memulai pembelajaran.	2 menit
Kegiatan Inti	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran	7 menit



Ayo Berdiskusi

1. Siswa mengamati gambar yang dipasang di depan kelas.
2. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, yaitu :
 - Apa yang terlihat dalam gambar ?
 - Dimana biasanya hal tersebut terjadi ?
 - Bagaimana terjadinya kegiatan di atas?
3. Siswa mendiskusikan jawaban mereka secara berpasangan.

(Critical Thinking and Problem Formulation)

Ayo Mencoba (dengan bermain peran)

4. Siswa membuat kelompok yang terdiri dari 4 siswa setiap kelompok untuk mempraktekkan kegiatan jual beli (kelompok sebelumnya sudah ditentukan dan membawa perlengkapan jual beli dari rumah)
5. Siswa melakukan praktek jual beli secara bergantian setiap kelompok.
 - Ada siswa yang menjadi penjual dan ada siswa yang menjadi pembeli.
- (Creativity).***
6. Kelompok yang lain mengamati dan mencatat perbedaan jual beli kelompok satu dengan kelompok yang lain dan proses jual beli yang dilakukan.
 - barang yang diperjual belikan.
 - harga tiap barang murah atau mahal (harga pasaran).
 - promosi yang dilakukan untuk menarik pembeli.
 - proses jual beli berjalan lancar atau kurang lancar dalam transaksinya.
7. Perwakilan kelompok mempersentasikan hasil pengamatan dari kegiatan jual beli kelompok lain secara bergiliran.

Kegiatan Penutup	Peserta Didik : 8. Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membimbing membuat resume atau kesimpulan. ➤ Memberi reword atau pujian untuk semua siswa yang melakukan bermain peran dengan baik. ➤ Menyampaikan informasi materi pada pertemuan berikutnya. ➤ Mengucapkan salam penutup. 	1 menit
-------------------------	---	------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dilakukan selama peserta didik melakukan kegiatan yaitu berupa unjuk kerja dengan rubrik sebagai berikut :

Kelompok	aspek penilaian	SKOR			NILAI
		3	2	1	
	Menyiapkan alat				
	Melakukan bermain peran				
	Mengamati perbedaan jual beli yang dilakukan kelompok lain				
	Mempersentasikan hasil pengamatan				
Jumlah Perolehan Skor (JS)					

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{12} \times 100$$

Mengetahui
Plt.Kepala Sekolah,

Situbondo, 4 Januari 2021
Guru Kelas 6

EVI YULIANITA,S.Pd.
NIP. 19770712 1977122001

INDAH SYAHADATINA,S.Pd.SD
NIP. 19871221 2009032006