

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(TOPIK BELAJAR TENTANG KEMANDIRIAN DAN KEWIRAUSAHAAN)

Satuan Pendidikan : SDN BAROS MANDIRI 5 CIMAHI
 Kelas / Semester : VI / 1
 Tema : Wirausaha (Tema 5)
 Sub Tema : Ayo, Belajar Berwirausaha (Subtema 3)
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi Waktu : 10 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati contoh kemasan dan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri embalase dengan tepat.
2. setelah membuat rancangan, siswa dapat membuat embalase dengan baik.
3. Setelah tanya jawab, siswa mampu menjelaskan manfaat keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu memberikan contoh manfaat keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan diawali dengan guru mengucapkan salam. 2. Mengecek kehadiran siswa. 3. Pembiasaan berdoa, (religius), menyanyikan lagu wajib (nasionalis), tepuk PPK dan Salam PPK. (kedisiplinan) 4. Guru melakukan apersepsi. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	3 menit
Kegiatan Inti	<p>Langkah-langkah kegiatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati berbagai kemasan produk yang bentuknya berbeda-beda. 2. Guru mengajukan pertanyaan mengenai alasan mengapa produk-produk tersebut terlihat menarik. 3. Siswa dibimbing guru berdiskusi mengidentifikasi ciri-ciri embalase meliputi: Gambar atau simbol pada kemasan Tulisan yang ditemukan pada kemasan Hal-hal yang membuat kemasan menjadi menarik. Tujuan embalase Bahan pembuatan embalase 4. Siswa berkreasi membuat rancangan kemasan produk, dengan bentuk tabung atau kerucut menggunakan kertas karton ukuran A-a. 5. Siswa menghias bagian luar jaring-jaring selimut tabung atau kerucut sebagai ciri khas produk (embalase). Setelah selesai kemudian dibentuk. 6. Siswa membuat catatan tentang embalase sebagai identitas suatu produk yang dibuatnya. 	5 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menyampaikan bahwa keuletan dan kreativitas menjadi modal utama untuk mandiri dalam berwirausaha. 8. Guru mempersilakan siswa untuk membaca teks tentang kemandirian dan wirausaha. 9. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai kisah seorang anak yang mandiri dan berkreaitivitas dengan memanfaatkan waktu luang dan barang bekas sehingga dapat menghasilkan uang untuk memenuhi kebutuhannya. 10. Siswa berdiskusi memberi contoh manfaat keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. 11. Siswa mempresentasikan hasil diskusi manfaat keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari. 12. Siswa lain menanggapi. 13. Siswa mengisi lembar kerja siswa. 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengumpulkan tugas. 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dipelajari. 3. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan materi hari ini, dan merefleksi pengalaman belajar yang sudah dilaksanakan. 4. Menyanyikan lagu daerah (Sunda). 5. Guru mengucapkan salam penutup. 	2 menit

C. Penilaian Pembelajaran

Penilaian sikap	: Observasi selama kegiatan berlangsung
Penilaian Pengetahuan	: Tes Tertulis
Penilaian Keterampilan	: Membuat Produk (SBDP) Presentasi (PPKn)

Cimahi, 6 Januari 2022

Kepala Sekolah SDN Baros Mandiri 5

Guru Kelas

Mimin Kurniasih, S.Pd.
NIP. 196409131984122002

Intan RIa Yudha, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197504161998032003

LEMBAR KERJA SISWA

Tema : Wirausaha (Tema 5)
Sub Tema : Ayo, Belajar Berwirausaha (Subtema 3)
Pembelajaran ke : 2
Kelas/Semester : VI/1
Nams :.....
Tanggal :.....
No Absen :.....

SBDP

Isilah titik-titik di bawah ini !

1. Kemasan produk suatu makanan disebut....
2. Embalase sebagai identitas suatu produk makanan dapat berbentuk....
3. Nama produk pada embalase biasanya ditulis di bagian
4. Ciri embalase sebagai identitas suatu produk yang baik agar menarik sebaiknya diberi warna....

PKn

Isilah titik-titik di bawah ini !

1. Manfaat berwirausaha sejak kecil akan menumbuhkan jiwa yang....
2. Keuletan dan memandirian dalam berwirausaha akan menciptakan....
3. Berwirausaha menciptakan kerajinan yang unik dan menarik dapat menggunakan barang....
4. Pada bagian belakang embalase biasanya memuat ...

LAMPIRAN

Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

a) Sikap Spiritual

No.	Sikap	Indikator
1.	Berdoa	Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2.	Berperilaku Syukur	Selalu menerima tugas dengan sikap terbuka

1) Rubrik Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	SKOR			
		1	2	3	4
1	Berdoa sebelum dan sesudah belajar	Tidak berdoa dan mengganggu teman	Tidak berdoa sebelum dan sesudah belajar	Berdoa sebelum dan sesudah belajar	Berdoa sebelum dan sesudah belajar dengan khusus
2	Selalu menerima penugasan dengan sikap terbuka	Tidak mau menerima penugasan dengan sikap terbuka	Kurang menerima penugasan dengan sikap terbuka	Menerima Penugasan dengan sikap terbuka	Senang Menerima penugasan dengan sikap terbuka

2) Format Penilaian

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Prilaku Pada butir sikap		Skor nilai		Tindak Lanjut
			Berdoa	Berprilaku Syukur	Berdoa	Berprilaku Syukur	
1.							

Petunjuk

Skor maksimum $4 \times 2 = 8$

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor pemerolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

Kategori Penilaian

$81 \leq x \leq 100$ = sangat baik

$61 \leq x \leq 80$ = baik

$41 \leq x \leq 60$ = cukup

$0 \leq x \leq 40$ = kurang

b) Sikap Sosial

No	Sikap	Indikator
----	-------	-----------

1.	Jujur	Mengerjakan soal penilaian tanpa mencontek
2.	Disiplin	Tertib dalam melaksanakan tugas

1) Rubrik Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Mengerjakan soal penilaian tanpa mencontek	Mengerjakan soal penilaian dengan mencontek dan bertanya kepada teman	Mengerjakan soal penilaian mencontek	Mengerjakan soal penilaian tanpa mencontek	Mengerjakan soal penilaian tanpa mencontek dan fokus
2	Tertib dalam melaksanakan tugas	Tidak Tertib dalam melaksanakan tugas	Kurang Tertib dalam melaksanakan tugas	Tertib dalam melaksanakan tugas	Sangat Tertib dalam melaksanakan tugas

Format Penilaian

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Prilaku pada butir Sikap		Skor Nilai		Tindak Lanjut
			Jujur	Disiplin	Jujur	Disiplin	
1.							

Petunjuk

Skor maksimum $4 \times 2 = 8$

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor pemerolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

Kategori Penilaian

$81 \leq x \leq 100$ = sangat baik

$61 \leq x \leq 80$ = baik

$41 \leq x \leq 60$ = cukup

$0 \leq x \leq 40$ = kurang

2. Penilaian Pengetahuan

Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

No. Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban	Bentuk Tes	Skor
1	Kemasan produk suatu makanan disebut....	embalase	isian	25
2	Embalase sebagai identitas suatu produk makanan dapat berbentuk....	kerucut, tabung, prisma	isian	25
3	Nama produk pada embalase biasanya ditulis di bagian	depan	isian	25

4	Ciri embalase sebagai identitas suatu produk yang baik agar menarik sebaiknya diberi warna....	cerah mencolok	Uraian	25
Jumlah Skor Maksimal				100

Skor Akhir = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$

Pendidikan Kewarganagaraan

No. Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban	Bentuk Tes	Skor
1	Manfaat berwirausaha sejak kecil akan menumbuhkan jiwa yang....	tekun dan sabar	isian	25
2	Keuletan dan memandirian dalam berwirausaha akan menciptakan....	kesuksesan	isian	25
3	Berwirausaha menciptakan kerajinan yang unik dan menarik dapat menggunakan barang....	bekas	isian	25
4	Pada bagian belakang embalase biasanya memuat ...	informasi singkat tentang produk	isian	25
Jumlah Skor Maksimal				100

Skor Akhir = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

- 1) Penilaian Produk Embalase
 - a) Rubrik Penilaian

Aspek Kriteria Penilaian	Skor			
	4	3	2	1
Isi/Teks	Memenuhi empat kriteria isi/teks a. Isi teks singkat b. Padat akan informasi c. Jelas Keterbacaannya d. Ketersesuaian dengan produk	Tiga kriteria dari kriteria isi yang baik dipenuhi sementara satu kriteria tidak dipenuhi	Dua kriteria dari kriteria isi yang baik dipenuhi sementara dua kriteria tidak dipenuhi	Satu kriteria dari kriteria isi yang baik dipenuhi sementara tiga kriteria tidak dipenuhi

Desain	Memenuhi empat kriteria desain a. Warna menarik b. Ukuran elemen penyusun embalase c. Pesan yang ingin disampaikan menjadi pusat perhatian d. Rapi dan bersih	Tiga kriteria dari kriteria isi yang baik dipenuhi sementara satu kriteria tidak dipenuhi	Dua kriteria dari kriteria isi yang baik dipenuhi sementara dua kriteria tidak dipenuhi	Satu kriteria dari kriteria isi yang baik dipenuhi sementara tiga kriteria tidak dipenuhi
Gambar	Memenuhi empat kriteria desain a. Gambar menarik b. Bermakna sebagai penyampaian pesan produk c. Orisinil d. Gambar sesuai produk	Tiga kriteria dari kriteria isi yang baik dipenuhi sementara satu kriteria tidak dipenuhi	Dua kriteria dari kriteria isi yang baik dipenuhi sementara dua kriteria tidak dipenuhi	Satu kriteria dari kriteria isi yang baik dipenuhi sementara tiga kriteria tidak dipenuhi
Tujuan Penyampaian Pesan	Pesan sangat mudah diterima pembaca	Pesan cukup mudah diterima pembaca	Pesan sulit diterima pembaca	Pesan tidak dapat diterima pembaca

b) Format Penilaian

No.	Nama Siswa	Skor				
		Isi/Teks	Desain	Gambar	Tujuan Penyampaian Pesan	Akhir
1.						

Petunjuk

Skor maksimum $4 \times 4 = 16$

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor pemerolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

Kategori Penilaian

$81 \leq x \leq 100$	= sangat baik
$61 \leq x \leq 80$	= baik
$41 \leq x \leq 60$	= cukup
$0 \leq x \leq 40$	= kurang

Pendidikan Kewarganegaraan

a) Rubrik Penilaian

Presentasi manfaat keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari.

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa dalam menyajikan materi	Presentasi sangat lengkap	Presentasi lengkap	Presentasi kurang lengkap	Presentasi kurang lengkap
2.	Siswa dalam menyampaikan materi presentasi	Sangat jelas, mudah dipahami dan intonasi baik	Jelas, mudah dipahami dan intonasi baik	Kurang jelas, mudah dipahami dan intonasi baik	Tidak jelas, mudah dipahami dan intonasi baik

b) Format Penilaian

No	Nama Siswa	Siswa dalam menyajikan materi presentasi	Siswa dalam menyampaikan materi presentasi	Skor Akhir
1.				

Petunjuk

Skor maksimum $4 \times 2 = 8$

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor pemerolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

Kategori Penilaian

$81 \leq x \leq 100$	= sangat baik
$61 \leq x \leq 80$	= baik
$41 \leq x \leq 60$	= cukup
$0 \leq x \leq 40$	= kurang