

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD 4 Sidorekso
Kelas / Semester : 6 /1
Tema : Wirausaha (Tema 5)
Sub Tema : Kerja Keras Berbuah Kesuksesan (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : IPS, SBdP
Pembelajaran ke : 5
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks bacaan, siswa mampu mengidentifikasi posisi Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara tepat.
2. Dengan membaca teks bacaan, siswa dapat menyebutkan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN dengan tepat.
3. Dengan mengamati contoh tentang logo ASEAN, siswa dapat menyebutkan artinya yang terkandung dalam logo ASEAN dengan benar.
4. Dengan mengamati contoh tentang logo ASEAN, siswa dapat membuat logo dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan Salam dan berdo'a 2. Mengecek Kehadiran Siswa 3. Menanyakan pelajaran yang lalu 4. Memerikan semangat tentang pelajaran yang akan diajarkan 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta membaca dalam hati teks berjudul "Mendulang Prestasi, Mengembangkan Potensi Ekonomi" <div style="border: 1px solid #00a651; border-radius: 10px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="background-color: #00a651; color: white; padding: 2px 5px; display: inline-block;">Ayo Membaca</p> </div> <p>Baca teks berikut ini di dalam hati!</p> <p>Setelah berkunjung ke arena pameran negara-negara ASEAN, Beni semakin tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut tentang kerja sama antarnegara ASEAN. Beni membaca teks berikut dari Warta Ekspor.</p> <div style="border: 1px dashed #00a651; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Mendulang Prestasi, Mengembangkan Potensi Ekonomi</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div> <p>Indonesia kembali dipercaya untuk menyelenggarakan kegiatan akbar SEA Games ke-26. Ini merupakan keempat kalinya Indonesia menjadi tuan rumah festival olahraga terbesar se ASEAN ini setelah sebelumnya di SEA Games 1979, SEA Games 1987, dan SEA Games 1997.</p> </div> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan tentang teks. 	140 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang pengaruh penyelenggaraan SEA Games terhadap pertumbuhan ekonomi Sumatra Selatan. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati logo pada bendera ASEAN yang dipajang guru di papan tulis. • Siswa diminta menjawab pertanyaan tentang logo. • Siswa diminta menyebutkan tentang arti bendera dan logo ASEAN. • Siswa diminta menyebutkan logo-logo yang mereka ketahui selain logo ASEAN • Siswa menuliskan logo yang menurut mereka paling menarik beserta penjelasan. • Setelah mengamati contoh logo dan membaca teks, siswa diminta menggambar logo secara kreatif sesuai keinginan mereka. • Ketika membuat logo, siswa diminta memerhatikan langkah-langkah berikut: <div data-bbox="500 789 1315 1234" style="background-color: #e0f2f1; padding: 10px; border: 1px solid #ccc;"> <p style="text-align: center;">Langkah-Langkah Membuat Logo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan tema Misalnya tentang persahabatan, kebersihan sekolah, kelompok pencinta lingkungan, kelompok pencinta seni, dan lain-lain. 2. Membuat simbol atau gambar yang mewakili tema. 3. Menuliskan kata atau kalimat yang mewakili tema. 4. Mewarnai logo. 5. Menuliskan arti dari simbol, gambar, dan warna dari logo. </div> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mendiskusikan logo yang telah mereka buat secara berpasangan. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendiskusikan gambar dan penjelasan yang mereka buat secara berpasangan. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>A. Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya masing-masing</p> <p>Peserta Didik : Siswa membuat kesimpulan dengan bimbingan guru tentang kegiatan pembelajaran dan materi yang baru diajarkan .</p> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa. • Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas / unjuk kerja dengan benar diberi hadiah / pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui
Plt. Kepala Sekolah,

Kudus, 3 Nopember 2021
Guru Kelas 6

Suparmin, S.Pd.SD
NIP. 19660703 200501 1 009

.....
NIP.

RUBRIK PENILAIAN

1. IPS

Presentasi dinilai dengan rubrik

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Konten	Menjelaskan 3 contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN	Menjelaskan 2 contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN	Menjelaskan 1 contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN	Tidak dapat menjelaskan contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN
Fakta Pendukung	Seluruh fakta yang disajikan sesuai dengan tema presentasi	Sebagian besar fakta yang disajikan sesuai dengan tema presentasi	Hanya sebagian kecil fakta yang disajikan sesuai dengan tema presentasi	Fakta yang disajikan tidak sesuai dengan tema presentasi
Penguasaan Materi	Penguasaan terhadap materi sangat baik	Penguasaan terhadap materi cukup baik	Penguasaan terhadap materi kurang baik	Penguasaan terhadap materi tidak baik

Catatan: Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

2. SBdP dinilai dengan daftar periksa.

No	Indikator	Nilai				Catatan
		4	3	2	1	
1	Siswa menentukan tema yang sesuai Siswa menulis kata dan kalimat sesuai tema					
2	Siswa menggambar simbol dan gambar sesuai tema					
3	Siswa dapat menuliskan informasi penting yang harus dituliskan dalam formulir.					
4	Siswa mewarnai logo dengan rapi					
5	Siswa menuliskan arti simbol, gambar, dan warna dari logo					
	Jumlah sekor					
	Total sekor diperoleh					
	Hasil(sekor diperoleh : sekor maksimal)x100					

Ket :

4 = sangat baik (selalu muncul)

3 = baik (sering muncul)

2 = cukup (kadang-kadang muncul)

1 = kurang (tidak pernah muncul)

Kreteria penskoran

ANGKA (Kuantitatif)	HURUF (Kualitatif)	KETERANGAN
86 - 100	A	Sangat Baik
71 – 85,99	B	Baik
56 – 70,99	C	Cukup
<56	D	Kurang

F. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Siswa yang belum memahami “Mendulang Prestasi, Mengembangkan Potensi Ekonomi”

2. Pengayaan

Siswa dapat mencari berbagai contoh logo yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 6 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Media Ajar Guru Indonesia SD/MI untuk kelas 6
3. Lingkungan sekitar
4. kertas HVS dan alat tulis
5. logo