

BAHAN AJAR

KELAS VI

Tema

Wirauasaha

Sub Tema

Kerja Keras yang Berbuah
Kesuksesan

Pembelajaran 5





**Assalamualaikum...
Apakah hari ini ananda
sudah melakukan
kegiatan berikut:**

MANDI
BERPAKAIAN RAPIH
SARAPAN
BERDOA SEBELUM BELAJAR
MENYANYIKAN "INDONESIA RAYA"

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPTENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar		IPK	
PPKn			
3.3	Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	3.3.1	Melakukan pengamatan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi pada sebuah teks
4.3	Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	4.3.2	Menuliskan hasil laporan tentang pengamatan posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi
SBDP			
3.1	Memahami reklame	3.1.1	Megidentifikasi unsur logo ASEAN.
4.1	Membuat Reklame	4.1.1	Membuat sebuah logo sesuai keinginan siswa

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks eksplanasi melalui Microsoft Sway, peserta didik mampu menyajikan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara teliti
2. Setelah mengamati bendera atau logo ASEAN melalui Microsoft Sway, siswa mampu mengidentifikasi informasi atau arti yang terdapat pada logo ASEAN dengan benar.
3. Setelah mengamati berbagai logo melalui Microsoft Sway, peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur sebuah logo dengan teliti.
4. Setelah berdiskusi dan tanya jawab dengan bimbingan guru melalui Google Meet, peserta didik mampu merancang sebuah logo sesuai keinginannya dengan teliti.
5. Setelah melakukan proyek pembuatan logo sesuai keinginannya, peserta didik mampu menyajikan karya tentang logo sesuai keinginannya dengan mandiri.

D. BAHAN AJAR



Tahukah kamu? Banyak kerja sama yang diselenggarakan negara-negara ASEAN untuk mengembangkan prestasi dan potensi ekonomi masyarakatnya. Salah satunya adalah dengan menyelenggarakan SEA Games.

Ayo Membaca



Mendulang Prestasi, Mengembangkan Potensi Ekonomi



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.



Belajar merupakan salah salah kewajiban Manusia untuk Masa Depan

SEA Games ke-26 ini dilaksanakan pada 11-26 November 2011. Upacara pembukaan diselenggarakan secara spektakuler di sepanjang Sungai Musi, sedangkan penutupan di gedung bersejarah, Benteng Kuto Besak (Fort).

Bumi Sriwijaya (Palembang) ditetapkan sebagai tuan rumah penyelenggaraan SEA Games di samping Jakarta yang menjadi tuan rumah pendukung. Dengan demikian, setelah Chiang Mai dan Nakhon Ratchasima di Thailand, salah satu provinsi terbesar di Pulau Sumatera ini akan tercatat sebagai salah satu dari tiga kota yang pernah menyelenggarakan SEA Games di luar ibu kota negara. Dua tahun sebelumnya, Laos yang baru bergabung dengan ASEAN dipercaya menjadi tuan rumah untuk SEA Games ke-25.

Indonesia bertekad menyusul keberhasilan Laos tersebut. Sebanyak 542 medali emas dipertandingkan melalui 44 Cabang olahraga, 22 cabang di dipertandingkan di Palembang dan 24 cabang dipertandingkan di Jakarta. Setidaknya ada tiga sukses yang dapat dicapai Indonesia terkait pelaksanaan SEA GAMES ke-26, yaitu sukses prestasi, sukses penyelenggaraan, dan sukses dalam peningkatan perekonomian, terutama di dua kota tempat terselenggaranya acara tersebut, Palembang dan Jakarta.

Peningkatan Sektor Ekonomi

Dalam hal peningkatan perekonomian, bukan hanya industri besar, penyelenggaraan SEA Games juga berpotensi memajukan perekonomian Sumatera Selatan secara keseluruhan. Menjelang acara, pertumbuhan ekonomi provinsi ini mengalami peningkatan hingga 6,4% disebabkan pembangunan fisik sarana dan prasarana SEA Games yang menggunakan tenaga kerja besar-besaran. Persiapan SEA Games terlihat telah meningkatkan geliat ekonomi masyarakat di Palembang dan sekitarnya, setidaknya sejak awal tahun 2011. Geliat ekonomi ini terlihat dari dibangunnya sejumlah hotel baru, terserapnya sekitar 4.000 tenaga buruh untuk pembangunan, serta meningkatnya kegiatan di sentra kerajinan rakyat untuk pembuatan cendera mata. Sekitar 5.000 atlet dari negara di Asia Tenggara, termasuk dari Indonesia akan berpartisipasi dalam ajang ini.

Sukses prestasi, sukses penyelenggaraan, dan sukses dalam peningkatan perekonomian tentunya tidak terlepas dari kerja keras dari seluruh pihak.

Sumber: Warta ekspor, DJPEN/MJL/002/08/2011 Edisi Agustus, Kementerian Perdagangan Republik Indonesia (dengan perubahan)



Apa pengaruh penyelenggaraan SEA GAMES terhadap perkembangan ekonomi Indonesia???

- + Bertambahnya lapangan pekerjaan, seperti :sopir, penari, pelatih, agen tiket,dll.
- + Meningkatnya tamu yang datang ke hotel
- + Tingkat konsumsi meningkat, seperti restoran, pedagang kuliner(makanan)
- + Objek wisata ramai dengan turis asing
- + Objek wisata yang ada di Indonesia dikenal oleh Dunia

Bentuk kerja sama Indonesia dengan negara-negara anggota ASEAN

Kerja sama ekonomi ditujukan untuk menghilangkan hambatan ekonomi dengan saling membuka perekonomian negara-negara anggota dalam menciptakan integritas ekonomi kawasan.

- + Sektor industri Kerja sama di sektor industri dilakukan melalui ASEAN Industrial Cooperation (AICO).

Beberapa proyek industri yang dilakukan oleh ASEAN meliputi industri pupuk yang ada di Aceh-Indonesia dan Malaysia. Kemudian pabrik industri tembaga di Filipina, produksi vaksin di Singapura, dan abu soda di Thailand.

- + Cadangan pangan Beberapa negara ASEAN seperti Indonesia, Thailand, dan Vietnam terkenal sebagai lumbung padi ASEAN. Untuk itu beberapa negara anggota ASEAN telah mempersiapkan diri untuk menjadi penyedia cadangan pangan dalam keadaan darurat, seperti Indonesia, Malaysia, Filipina, Thailand, dan Singapura.
- + Kawasan perdagangan bebas Kawasan ini disebut dengan ASEAN Free Trade Area (AFTA).
- + Kerja sama sektor transportasi dan telekomunikasi, pariwisata, dan keuangan



Ayo Mengamati



Lambang atau
bendera apa ini?



Jawabannya adalah



Arti Bendera dan Logo ASEAN



Bendera ASEAN melambangkan ASEAN yang stabil, penuh perdamaian, bersatu, dan dinamis. Adapun lambang ASEAN berada di tengah bendera ASEAN, sedangkan warna bendera dan lambang ialah biru, merah, putih, dan kuning; masing-masing mewakili warna dasar setiap bendera negara anggota ASEAN.

Warna biru melambangkan perdamaian dan stabilitas, merah melambangkan semangat dan kedinamisan, putih menunjukkan kesucian, dan kuning merupakan simbol kemakmuran.

Ikatan rumpun padi melambangkan harapan para tokoh pendiri ASEAN agar asosiasi itu secara bersama-sama terikat dalam persahabatan dan kesetiakawanan sosial. Lingkaran melambangkan kesatuan ASEAN.

Ayo Mengamati



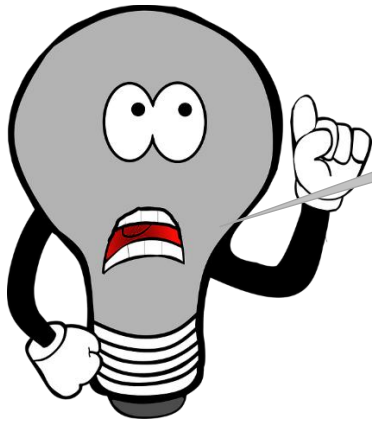
Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



Logo Hari Anak



Logo Ketahanan Lingkungan

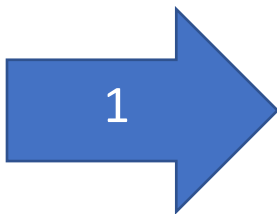


Apa itu logo?

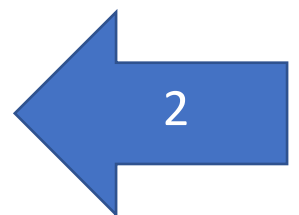
Logo merupakan bagian dari reklame. Logo adalah tanda, lambang, ataupun simbol yang mengandung makna dan digunakan sebagai identitas sebuah organisasi, perusahaan, atau individu agar mudah diingat oleh orang lain.

Seperti disebutkan, sebuah logo yang baik adalah yang khas, tepat, praktis, grafis dan sederhana dalam bentuk, dan ia menyampaikan pesan yang dimaksudkan sang pemilik. Anda harus mengikuti lima prinsip di bawah ini untuk memastikan bahwa desain yang ada buat atau yang dicari memenuhi semua prinsip diatas dan dibawah ini :

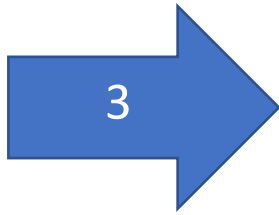
Sederhana



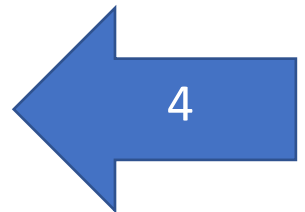
Mudah Di ingat



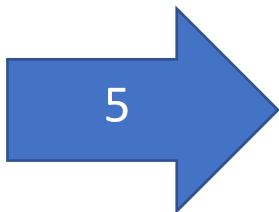
Tidak Termakan Waktu



Serba Guna

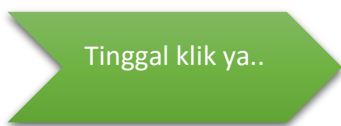


Sesuai

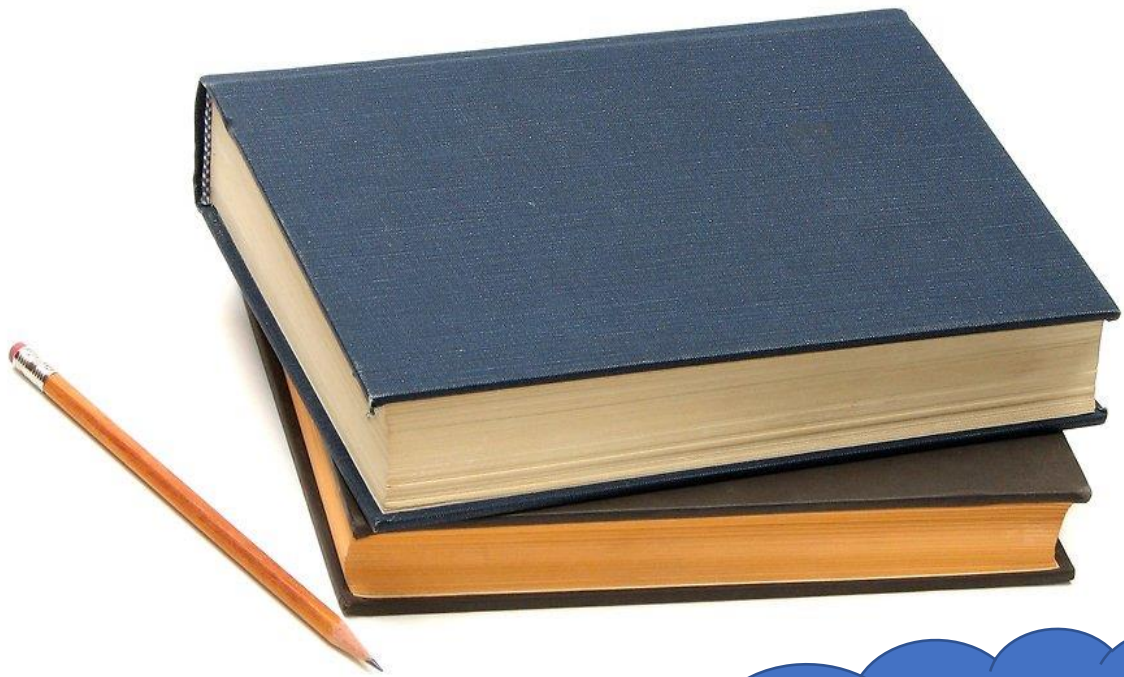


Logo yang ananda buat harus sesuai dengan maksud yang akan dituju contoh logo untuk mainan anak-anak, harus sesuai dari mulai ukuran, warna, harus sesuai. Tidak Perlu menampilkan produk atau jasa yang ditawarkan, tapi Sesuai.

Untuk menambah pengetahuan Ananda tentang cara membuat logo, Ananda bisa menyaksikan video berikut!



“arti garis, bentuk, dan warna pada sebuah logo” (Tersedia di youtube https://youtu.be/xGI0yFD3c_4)



Buku merupakan jendela dunia, pintu kesuksesan, dan kunci untuk membukanya adalah membaca



Terima Kasih

Daftar Pustaka

<https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/18/180000369/kerja-sama-indonesia-dengan-negara-negara-asean?page=all>.

<https://brainly.co.id/tugas/18909617>

<http://dminilab.blogspot.com/2012/03/5-unsur-penting-dalam-desain-logo.html>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas VI Tema 5 Wirausaha. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku SISWA SD/MI Kelas VI Tema 5 Wirausaha. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud