

MODUL

KELAS 6

TEMA 5 WIRAUSAHA

**SUBTEMA 1 KERJA KERAS BERBUAH KESUKSESAN
PEMBELAJARAN 5**



**OLEH :
AHMAD BAHRUL AMIN**

**PROGRAM PROFESI GURU DALAM JABATAN ANGGKATAN 1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
TAHUN 2020**

MODUL PINTAR

KELAS 6 SEKOLAH DASAR



NAMA :

KELAS :

NO ABSEN :

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan modul Belajar dari Rumah untuk siswa kelas 6 Sekolah Dasar.

Modul ini disusun berdasarkan Buku Guru dan Buku Siswa kelas 6 Tema 5 : Wirausaha Sub Tema 1 : Kerja Keras Berbuah Kesuksesan Pembelajaran 1 dilengkapi dengan latihan soal yang menarik dan interaktif untuk memotivasi siswa belajar dengan lebih menyenangkan dari rumah. Modul ini di susun sebagai salah satu tugas PPG Dalam Jabatan Angkatan 1 PGSD Universitas Sanata Dharma Tahun 2020

Kami menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan modul ini. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan modul ini. Kami mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu proses penyelesaian modul ini. Semoga modul ini dapat bermanfaat kita semua, khususnya siswa.

Penulis

PANDUAN PENDAMPING

1. Penjelasan tentang Modul :
 - a. Modul Belajar Mandiri kelas VI ini memuat pembelajaran pada Tema 5 :Wirausaha
 - b. Modul ini dikembangkan dari Buku Guru dan Buku Siswa Kelas VI Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013.
 - c. Untuk memudahkan anak belajar mandiri, kegiatan pembelajaran dilakukan untuk setiap KD (Pengetahuan dan Keterampilan) dari setiap mata pelajaran.
 - d. Pada awal unit kegiatan tersedia keterangan Kompetensi Dasar yang akan dicapai, aktivitas belajar dan evaluasi.
 - e. Pada akhir modul, disediakan kunci jawaban untuk memudahkan bapak/ibu mengukur ketercapaian kompetensi anak.
 - f. Bapak/ibu diharapkan mengembangkan ide-ide pembelajaran kreatif sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan.
 - g. Di dalam modul akan terdapat barcode yang bisa di scan atau disentuh untuk menuju link pemgetahuan tambahan
 - h. Dalam setiap kegiatan, mohon menekankan pentingnya motivasi dan juga nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan oleh anak.
2. Penjelasan Pendampingan Kegiatan Belajar Mandiri :
 - a. Berikan gambaran besar tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran berdasarkan modul
 - b. Bantulah anak untuk memahami cara menggunakan modul
 - c. Ajaklah anak menuliskan nama, asal sekolah, kelas dan hobi pada halaman "Identitas".
 - d. Upayakan tidak berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lain sebelum kegiatan tersebut dituntaskan oleh anak.
3. Selamat bertugas, semoga kesehatan dan kesuksesan senantiasa menyertai Bapak/Ibu.

Terimakasih



PANDUAN PENGGUNAAN MODUL

1. Berdoalah sebelum dan sesudah membaca modul ini



2. Bacalah petunjuk terlebih dahulu

3. Kerjakan soal yang ada, dengan sungguh-sungguh



4. Tanyakan hal yang sulit kepada guru atau orang tua kalian

KOMPETENSI INTI

- 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.**
- 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.**
- 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.**
- 4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia**



KOMPETENSI DASAR

Muatan Pelajaran IPS

3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.

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

Muatan Pelajaran SBdP

3.1 Memahami reklame.

3.1 Membuat reklame.



Muatan Pelajaran Matematika

3.7 Menjelaskan bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya

4.7 Mengidentifikasi bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang serta luas permukaan dan volume

TUJUAN PEMBELAJAN

IPS

- 3.3.1.1 Melalui membaca teks siswa dapat Mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci dan benar
- 1.3.1.1 Setelah membaca teks siswa dapat menuliskan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci dan benar

SBdP

- 3.1.1.1.Melalui mengamati siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri logo dan maknanya benar
- 4.1.1.1 Setelah mengamati siswa dapat membuat logo dan maknanya dengan benar

MATEMATIKA

- 3.7.1.1 Melalui video siswa dapat menghitung volume gabungan bangun ruang yang terdiri dari kubus dan balok dengan benar
- 4.7.1.1 Setelah menyimak video siswa dapat mengidentifikasi gabungan bangun ruang yang terdiri dari kubus dan balok dengan benar



PETUNJUK

1. Bacalah materi yang ada pada modul ini
2. Tanyakan kepada guru/orang tua jika ada hal yang sulit
3. Kerjakan soal yang ada dengan benar

Sebelum belajar kalian boleh melakukan senam melalui link dibawah ini ya!

<https://www.youtube.com/watch?v=Nt81gzIA18>



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 1999 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)



Kegiatan 1

Untuk menjawab soal ini dapat mengakses melalui link berikut
<https://sway.office.com/hJRJTfndJltFJDQT?ref=Link>

JAWABLAH PERTANYAAN BERIKUT

1. Kapan Indonesia menjadi tuan rumah penyelenggaraan SEA Games?

2. Di mana SEA Games ke-26 diselenggarakan?

3. Apa yang kamu ketahui tentang SEA Games?

4. Sebutkan 3 kesuksesan yang akan diraih dalam penyelenggaraan SEA Games.

5. Apa pengaruh penyelenggaraan SEA Games terhadap pertumbuhan ekonomi Sumatra Selatan? Jelaskan.



Kegiatan 2

Presentasikan peta pikiran tentang peran dan posisi dalam kerja sama ekonomi di lingkup ASEAN

Presentasi berupa video/audio dan dikirim lewat WAG



Amati logo pada bendera ASEAN berikut.



Apa informasi yang kamu dapatkan dari bendera dan logo ASEAN tersebut?

A large, empty rectangular box with a green dashed border, intended for the student to write their answer to the question above.

Jawaban kalian bisa di kirim melalui link

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=bUQPDYSzUE-5uL_NwEXjGhQgo51rXXdLqcQZfu_5lAhUQTY1RkRYSTlMWE1XTEVVMzZMU0xONVpJTC4u

Amati gambar dan baca teks berikut.

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.

Contoh logo



Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



Logo Hari Anak



Logo Ketahanan Lingkungan

Tahukah kamu bahwa selain digunakan oleh lembaga atau organisasi, logo juga banyak digunakan oleh wirausaha yang ada di sekitar kita.

Apakah kamu pernah menemukan logo di sekitarmu? Berikan contoh.

Apa logo yang paling menarik yang pernah kamu temukan? Jelaskan.

Jawaban bisa melalui link

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=bUQPDYSzUE-5uL_NwEXjGhQgo51rXXdLqcQZfu_5lAhURDBORFBMSzBXSjc4TVhWNDM2SUtTTE9NRy4u

Apa logo itu?

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.

Langkah-langkah yang perlu kamu lakukan adalah sebagai berikut.

- Pilih tema yang kamu inginkan, misalnya tentang persahabatan, kebersihan sekolah, kelompok pencinta lingkungan, kelompok pencinta seni, dan lain-lain.
- Buat simbol atau gambar yang mewakili tema.
- Tulis kata atau kalimat yang mewakili tema.
- Tulis arti dari simbol, gambar, dan warna dari logo.

Kalian dapat mengetahui informasi tentang logo bisa melalui link berikut

<https://sway.office.com/MvHwFLXFrVKBVodP?ref=Link>

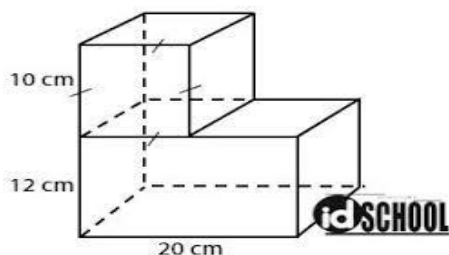
Kegiatan 3

Ayo Membuat Logo!



Menghitung Volume

Misalkan, terdapat sebuah kubus dan balok bergabung menjadi satu sehingga terbentuk sebuah bangun ruang bentuk baru. Posisi kubus berada di atas balok dengan ukuran sisi kubus sama dengan lebar balok. Besar panjang, lebar, dan tinggi balok serta sisi kubus diberikan seperti gambar di bawah.



Selanjutnya, akan dicari besar volume gabungan dari bangun di atas.

Diketahui:

- sisi kubus = lebar balok: $s = \ell = 10 \text{ cm}$
- panjang balok: $p = 20 \text{ cm}$
- tinggi balok: $t = 12 \text{ cm}$

Menghitung volume kubus:

$$\begin{aligned}V_{\text{kubus}} &= s^3 \\ &= 10^3 \\ &= 10 \times 10 \times 10 \\ &= 1.000 \text{ cm}^3\end{aligned}$$

Menghitung volume balok:

$$\begin{aligned}V_{\text{balok}} &= p \times \ell \times t \\ &= 20 \times 10 \times 12 \\ &= 2.400 \text{ cm}^3\end{aligned}$$

Jadi besar volume gabungan kubus dan balok tersebut adalah

$$\begin{aligned}&= V_{\text{kubus}} + V_{\text{balok}} \\ &= 1.000 + 2.400 \\ &= 3.400 \text{ cm}^3\end{aligned}$$

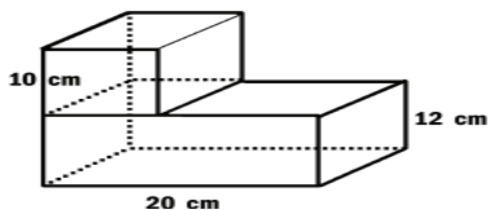
Kegiatan 4

Ayo Berlatih



Selesaikan soal-soal berikut.

1. Hitunglah volume dari banqun berikut.



2. Hitung volume dari banqun berikut.

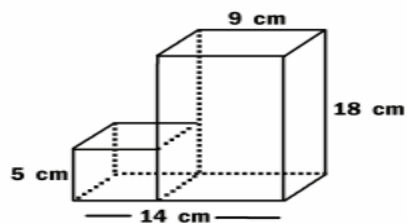


Foto pekerjaan kalian dan kirim melalui WA guru

Lembar Refleksi

1. Apa yang telah kamu pelajari hari ini?

.....
.....

2. Apa manfaat untukmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini?

.....
.....

3. Apa kesulitan yang kamu hadapi dalam pembelajaran hari ini?

.....
.....

4. Berilah tanda centang (v) pada salah satu ekspresi berikut sesuai dengan perasaanmu!



KUNCI JAWABAN

KEGIATAN 1

1. Pada tahun 1979, 1987, 1997, dan 2011.
2. Di kota Palembang dan Jakarta.
3. SEA Games merupakan pesta olahraga yang diselenggarakan di Asia Tenggara setiap 2 tahun sekali.
4. Kesuksesan prestasi, kesuksesan penyelenggaraan, dan kesuksesan dalam peningkatan perekonomian
5. Ekonomi Sumatra Selatan mengalami peningkatan sebesar 6,4%. Hal ini dikarenakan para banyak penduduknya yang direkrut sebagai tenaga kerja untuk membangun sarana dan prasarana SEA Games. Selain itu, kegiatan para pengrajin untuk membuat cinderamata meningkat

KEGIATAN 2

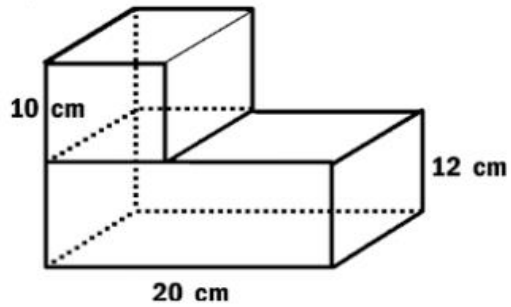
Siswa mempresentasikan hasil dari peta konsep yang dibuat

KEGIATAN 3

Desain logo sesuai yang dikehendaki siswa.

KEGIATAN 4

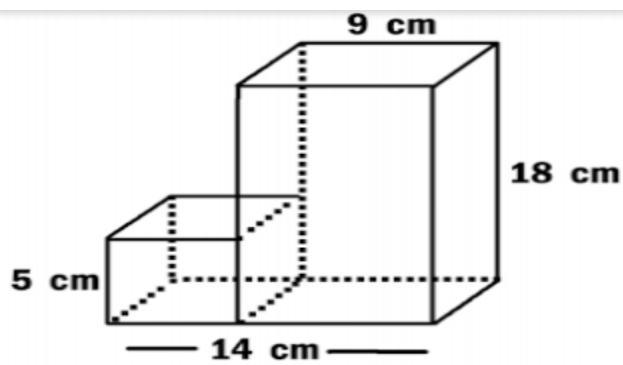
1. Hitunglah volume dari bangun berikut.



$$V = (10 \cdot 3) + (20 \times 10 \times 12)$$

$$V = 1.000 + 2.400$$

$$V = 3.400 \text{ cm}^3$$



$$V = (5 \cdot 3) + (9 \times 5 \times 18)$$

$$V = 125 + 810$$

$$V = 935 \text{ cm}^3$$