

Panduan Belajar dari Rumah

Tema 5: Wirausaha

Subtema 1:Kerja Keras Berbuah Kesuksesan

Pembelajaran 5

MODUL SEKOLAH DASAR

KELAS VI



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



- Mandi yang bersih
- Memakai pakaian rapi
- Sarapan
- Berdoa sebelum belajar
- Menyanyikan lagu "Dari Sabang Sampai Merauke"

KOMPETENSI INTI (KI)

- 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.

KOMPETENSI DASAR

B. INDONESIA: 3.3. Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerjasama dibidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN

SBDP: 3.1 Memahami reklame

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

B. INDONESIA: 3.3.1 Mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia dibidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara tepat

SBDP: 3.1.1 Mengidentifikasi Langkah- langkah membuat logo

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati contoh- contoh logo melalui power point, siswa mampu menganalisis jenis- jenis logo dengan tepat.
2. Setelah mengamati contoh logo- logo melalui power point siswa mampu membuat hasil karya berbentuk logo dengan mandiri dengan benar.
3. Setelah membaca teks tentang mendulang prestasi mengembangkan potensi ekonomi, siswa mampu mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia dibidang ekonomi dalam lingkup ASEAN dengan tepat
4. Setelah membaca teks tentang mendulang prestasi mengembangkan potensi ekonomi siswa mampu menyajikan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN dengan tepat

Pembelajaran 4

Ayo kita awali kegiatan hari ini dengan membaca teks berikut!

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.

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 pertandingkan 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

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.

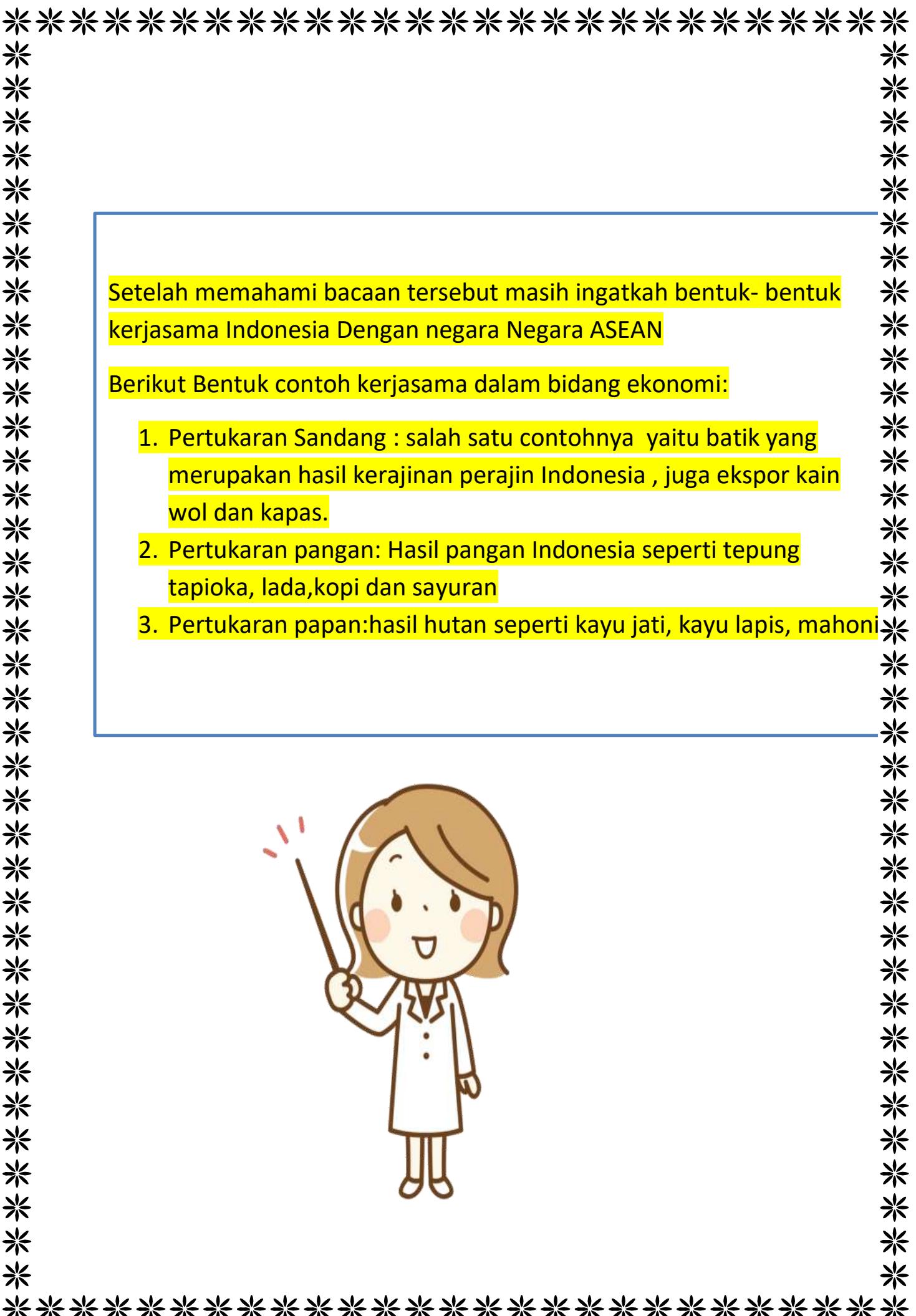
Sukses prestasi, sukses penyelenggaraan, dan sukses dalam peningkatan perekonomian tentunya tidak terlepas dari kerja keras dari seluruh pihak.

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

Setelah memahami bacaan tersebut masih ingatkah bentuk- bentuk
kerjasama Indonesia Dengan negara Negara ASEAN

Berikut Bentuk contoh kerjasama dalam bidang ekonomi:

1. Pertukaran Sandang : salah satu contohnya yaitu batik yang merupakan hasil kerajinan perajin Indonesia , juga ekspor kain wol dan kapas.
2. Pertukaran pangan: Hasil pangan Indonesia seperti tepung tapioka, lada,kopi dan sayuran
3. Pertukaran papan:hasil hutan seperti kayu jati, kayu lapis, mahoni





Setelah paham tentang cara jenis kerjasama Indonesia dengan negara-negara ASEAN, ananda akan belajar jenis logo.

Perhatikan teks dan logo berikut 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.

Amati pula Logo Berikut ini

Amati logo berikut.



Logo Kementerian
Pendidikan dan
Kebudayaan



Logo Hari Anak



Logo Ketahanan
Lingkungan

Tahukah anda selain digunakan oleh lembaga atau organisasi, logo juga banyak digunakan oleh wirausaha yang ada disekitar kita.



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.

Setelah mengamati contoh logo di atas, sekarang rancanglah logo sesuai keinginanmu.

Kamu dapat memulai dengan merancang logo individu terlebih dahulu.

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

Berusahalah sebaik mungkin mengerjakan setiap tugas yang diberikan agar kamu sukses.

Keberhasilan dapat diraih berkat usaha, ketekunan, dan kerja keras.

Kerja Sama dengan Orang Tua



Temukan logo yang terdapat pada produk, lembaga, atau usaha yang ada di sekitarmu. Diskusikan dengan orang tuamu tentang logo tersebut. Tuliskan hasil diskusimu dan laporkan kepada guru di pertemuan berikutnya.

- Selamat Belajar di Rumah

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.myedisi.com/bse/71423/tema-5-wirausaha>
<https://fliptml5.com/etwz/unex/basic>
<https://materiku86.blogspot.com/2018/08/buku-tematik-kelas-6-tema-5.html>
<https://www.dadangjsn.com/2019/07/buku-kurikulum-2013-sdmi-kelas-6-tema-5.html>
<https://www.myedisi.com/bse/71423/tema-5-wirausaha>
<https://www.myedisi.com/bse/71423/tema-5-wirausaha>
<https://kependidikan.com/buku-guru-kelas-6-kurikulum-2013/>
<https://fliptml5.com/etwz/unex/basi>
https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.sepulsa.com%2Fblog%2Flogo-terkenal-pesan-tersembunyi&psig=AOvVaw0HmqWWdd0Z07QoUEUmXY-b&ust=1601791277359000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQr4kDahcKEwjY6_nq35fsAhAAAAAHQAAAAAQAg