

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta  
Kelas / Semester : VI / 1 (Ganjil)  
Tema : 5. Wirausaha  
Sub Tema 3 : Ayo, Belajar Berwirausaha  
Muatan Pelajaran : IPS dan SBdP  
Pembelajaran ke : 5  
Alokasi Waktu : 1 Hari

## KOMPETENSI DASAR (KD)

### ❖ SBdP

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Memahami reklame.	3.1.1 Mengidentifikasi ciri- ciri reklame (buklet). 3.1.2 Mengetahui perbedaan buklet dengan reklame yang lainnya.
2	4.1 Membuat reklame.	4.1.1 Mempraktikkan pembuatan rancangan reklame (buklet) dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penilaian atas rancangan reklame (buklet) karya orang lain.

## A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar dan membaca langkah-langkah pembuatan, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri buklet secara benar.
2. Dengan mengamati gambar dan membaca langkah-langkah pembuatan, siswa mampu membuat buklet secara tepat.

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Pendahuluan

1. Guru dan siswa mengawali pembelajaran dengan memberi salam, berdo'a, muroja'ah, menyanyikan lagu wajib.
2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran
3. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Wirausaha" dan menyampaikan tujuan pembelajarannya.
4. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.

### Inti

1. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa banyak cara yang dapat dilakukan untuk mempromosikan suatu usaha.
2. Guru mengingatkan siswa bahwa sebelumnya mereka telah mengenal berbagai reklame, seperti poster, logo, dan embalase.
3. Komunikasikan kepada siswa bahwa mereka akan mempelajari satu reklame lagi, yaitu buklet.
4. Siswa diminta mengamati berbagai gambar buklet berikut.



5. Siswa diminta membaca langkah-langkah dalam membuat buklet.
6. Buklet adalah buku kecil yang berfungsi sebagai selebaran. Dalam wirausaha, buklet dapat berfungsi sebagai salah satu media promosi. Pemilik usaha dapat memuat informasi, deskripsi, gambar, dan foto-foto tentang suatu produk.
7. Buklet biasa terdiri atas cover, daftar isi, dan isi atau inti dari produk yang dipromosikan.
8. Siswa diminta mengamati gambar dan membaca penjelasan tentang langkah-langkah membuat buklet menggunakan tangan (langkah 1 hingga langkah 6).

## Penutup

1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari
2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
4. Melakukan penilaian hasil belajar
5. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa

## C. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

### Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												
2	.....												
3	.....												
4	.....												
5	.....												
Dst	.....												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

Penilaian Pengetahuan SBdP dinilai dengan daftar periksa.

No	Indikator	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Saya membuat judul buklet sesuai tema					
2	Saya menulis kata, kelompok kata, dan kalimat sesuai dengan tema					
3	Saya membuat gambar grafik pada buklet sesuai dengan tema					

### ❖ Remedial dan Pengayaan

#### 1. Remedial

Siswa yang belum memahami pengertian reklame (buklet) dan ciri-cirinya dapat mempelajari kembali materi tentang reklame sebelumnya.

#### 2. Pengayaan

siswa mengumpulkan macam- macam contoh reklame.

### ❖ 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
5. Pensil
6. Pensil warna
7. Krayon

### ❖ METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

**Refleksi Guru :**

Yang sudah berhasil :

Yang belum berhasil :

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Surakarta, 6 April 2021

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Guru Kelas 6,

Hj. Sri Sayekti, S. Pd., M. Pd  
NIP. -

Hj. Sri Sayekti, S. Pd., M. Pd