

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP : 06

Sekolah	:	SMP N 1 RANGKASBITUNG
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Materi Pokok	:	3.3 Ekonomi Kreatif
Kelas/ Semester		IX /genap
Alokasi Waktu	:	1 X pertemuan (2 x 40 ‘)

<p align="center">KD</p> <p>3.3.Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat</p>	<p align="center">KD</p> <p>4.3.Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antar ruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat</p>
<p align="center">Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis ketergantungan antar ruang berdasarkan konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar). • Menganalisis pengaruh ketergantungan antar ruang terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial, ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat. • Menjelaskan strategi pengembangan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. • Menjelaskan strategi pengembangan pusat-pusat keunggulan ekonomi untuk kesejahteraan masyarakat • Memahami berbagai konsep Pasar Bebas (Masyarakat Ekonomi Asia, AFTA, APEC, Uni Eropa). 	<p align="center">Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat alur bagan ketergantungan antar ruang dalam kegiatan ekonomi • Menyajikan hasil analisis ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya, kegiatan ekonomi kreatif dalam kehidupan dan kesejahteraan masyarakat

Tujuan Pembelajaran	Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep ekonomi kreatif dengan jelas 2. Mengidentifikasi upaya meningkatkan ekonomi kreatif 3. Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif 	
Model : Problem Based Learning	Kegiatan Pembelajaran	Pendahuluan 2 menit
Pendahuluan : <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru mengucapkan salam dan berdoa. • Guru memeriksa kehadiran peserta didik. • Peserta didik mendapatkan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran sebelumnya • Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran, serta lingkup penilaian yang akan dilakukan. 	<p>a. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik diminta mengamati benda-benda kerajinan tangan yang ada di hadapan meja kelompoknya masing-masing. 2) Berdasarkan hasil pengamatan benda-benda kerajinan tangan yang ada di depan meja kelompoknya masing-masing, peserta didik mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui 3) Peserta didik di ajak menyeleksi apakah hal-hal yang ingin diketahui sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran? <p>b. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik diminta membentuk 4 kelompok belajar 2) Peserta didik merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan 3) Peserta didik menuliskan permasalahannya di papan tulis 4) Guru membagikan materi permasalahan berdasarkan permasalahan yang diajukan sebelumnya untuk kemudian didiskusikan kepada masing-masing kelompok berdasarkan sumber daya yang bisa dijadikan usaha kreatif <ol style="list-style-type: none"> a) Materi Diskusi kelompok 1 : Mengapa memilih sumber daya (pilihannya A, B, dan C untuk dijadikan usaha ekonomi kreatif? b) Materi Diskusi kelompok 2 : Bagaimana cara yang dilakukan agar hasil produksi sumber daya (pilihannya A,B, dan D) tersebut memiliki daya jual dengan konsumen yang luas jangkauannya? Bagaimana caranya agar ekonomi kreatif dapat menjadi industri kreatif? c) Materi diskusi kelompok 3: Bagaimana ekonomi kreatif tersebut bagi peningkatan ekonomi masyarakat? d) Materi Diskusi kelompok 4: Dari kalangan manakah konsumen yang menjadi sasaran produk hasil kreatifitas yang dibuat? 	Kegiatan Inti : 6 menit
Alat dan Bahan :	LCD,Laptop,PPT,Vide o dari Beritasatu.com, Lembar Kerja	

	<p>c. Mengumpulkan Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik diminta mencari dan membaca artikel atau referensi lain terkait ekonomi kreatif 2) Peserta didik diminta mengolah dan mengkaji informasi yang tersedia guna memecahkan permasalahan yang ada dari hipotesis yang sudah dibuat sebelumnya <p>d. Mengasosiasi</p> <p>Peserta didik menuliskan jawaban kelompok pada kertas karton yang di sediakan</p> <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kelompok penyaji mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok penyanggah menanggapi atau mengomentari 2) Membuat kesimpulan secara bersama-sama kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk mencatat hal-hal yang penting untuk kemudian disimpulkan, kemudian guru memberikan penguatan atas hasil diskusi. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan refleksi atau umpan balik untuk memberikan penguatan kepada peserta didik 2. Menyampaikan pesan moral 3. Memberikan salam 	2 menit
Penilaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian sikap : Sikap spiritual dan sosial 2. Penilaian pengetahuan : Penugasan 3. Penilaian Keterampilan : Diskusi Kelompok 	
Catatan	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	

Mengetahui
Kepala SMP N 1 Rangkasbitung

H.Sudirman, S.Ag, M.Si
NIP:196210151985031020

Rangkasbitung, 2 Januari 2020
Guru Mata Pelajaran IPS Kls.9

Lestari Kurniawati, M.Pd
NIP:198209292009022004

LAMPIRAN

A. Penilaian Sikap (Spiritual dan Sosial)

Jurnal Perkembangan Sikap (Spiritual dan Sosial)

Sekolah : SMP Negeri 1 Rangkasbitung
Kelas/Semester : IX/1
Tahun Pelajaran : 2020/2021

No.	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ttd.	Keterangan/ Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						

B. Penilaian Pengetahuan

KD	Materi	Indikator	Bentuk Soal	No Soal
3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.	Konsep Ekonomi kreatif	Mendesripsikan ciri khas ekonomi kreatif	PG	1
	Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif	Mengidentifikasi upaya pengembangan ekonomi kreatif	PG	2
		Mengidentifikasi faktor penghambat ekonomi kreatif	PG	3
	Hubungan ekonomi kreatif dengan industri kreatif	Menganalisis tantangan industri kreatif yang berasal dari dalam masyarakat	PG	4

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban

1. Perhatikan pernyataan di bawah ini:

- 1) Berbasis pada ide kreatif dan inovatif
- 2) Membutuhkan modal yang besar dan memiliki daya jual tinggi
- 3) Konsep yang dibangun bersifat relatif dan mudah di tiru
- 4) Terbatas hanya pada bidang tertentu saja

Dari pernyataan di atas, pernyataan manakah yang merupakan ciri khas dari ekonomi kreatif?

- 1 dan 2
- 1 dan 3
- 2 dan 3
- 3 dan 4

2. Perhatikan ilustrasi di bawah ini!

Saat ini telah banyak sektor-sektor industri yang telah mengangkat ekonomi kreatif, seperti industri musik, film, fotografi, kuliner, musik, desain grafis, dan lain sebagainya. Ekonomi kreatif lainnya pun telah banyak berkembang di Indonesia ini. Sehingga banyak pula yang sudah ahli dalam melakukannya. Namun sampai saat ini, masih banyak pengangguran dan rakyat-rakyat kecil yang kekurangan pekerjaan dan pendapatan, sehingga dapat dilihat bahwa ekonomi kreatif masih belum masuk ke daerah-daerah tertentu. Oleh karena itu, harus ada upaya yang dilakukan untuk mengembangkan ekonomi kreatif. Upaya-upaya tersebut tidak hanya harus dilakukan oleh pemerintah. upaya tersebut juga dapat dilakukan oleh kita yang sadar akan pentingnya ekonomi kreatif bagi bangsa dan negara kita.

Memberikan intensif merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan ekonomi kreatif. Memberikan intensif ini berarti memberikan kemudahan akses, baik akses promosi, akses dana pengembangan, akses informasi trend terbaru, akses sarana dan prasarana, akses pembangunan, dan sebagainya. Dengan diberikannya intensif ini, maka pelaku ekonomi kreatif dapat dengan mudah mengembangkan usahanya dan bisa melakukan pengembangan berdasarkan konsep dan rencana yang sudah ditetapkan sebelumnya. Orang-orang yang memberikan akses ini bisa pemerintah, orang yang membuka usaha di bidang ekonomi kreatif, serta pihak-pihak yang terlibat didalamnya.

Produk ekonomi kreatif merupakan produk yang rawan pembajakan, karena produk-produknya dihasilkan dari ide-ide kreatif dan inovasi yang bersumber dari pengetahuan manusia. Maka dari itu pemerintah perlu melindungi pada seluruh produk-produk yang dihasilkan oleh ekonomi kreatif. Dalam sebuah bidang usaha apapun, investor merupakan bagian yang terpenting dan sangat diperlukan. Begitu juga untuk bidang usaha ekonomi kreatif. Sektor-sektor yang ada didalam industri ekonomi kreatif dapat lebih cepat berkembang apabila terdapat investor yang siap membantu untuk mengembangkan usahanya. Untuk menarik perhatian investor, pemerintah dapat melakukan promosi usaha dari bidang-bidang ekonomi kreatif yang dilakukan secara intensif.

(Sumber: <https://www.akseleran.co.id/blog/ekonomi-kreatif/>)

Dari ilustrasi di atas, upaya meningkatkan ekonomi kreatif dapat diidentifikasi melalui pernyataan:

- A. Memberikan insentif, melindungi dari pembajakan produk, melakukan promosi produk
- B. Menunjuk investor asing, kemudahan akses informasi trend terbaru, memfokuskan hanya pada industri musik karena banyak peminatnya
- C. Memfasilitasi pengangguran melalui usaha rumah makan, mendorong masuknya investor dengan membuat aturan yang rumit
- D. Membantu usaha di wilayah desa tertinggal dengan akses internet, membantu usaha kecil dengan ide yang baik

3. Perhatikan ilustrasi di bawah ini

Pemerintah mengidentifikasi banyak kendala yang membuat industri kreatif Indonesia sulit untuk menembus pasar global. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Wishnutama Kusubandio mengatakan hambatan utama industri kreatif ke pasar global adalah logistik terutama persyaratan dokumen dan administrasi. "Selain itu, banyak pelaku ekonomi kreatif merupakan UMKM yang belum paham ekspor serta sifat produknya tidak diproduksi massal," ujar Menteri Wishnutama dalam acara Karya Kreatif Indonesia yang diselenggarakan Bank Indonesia secara virtual, Jumat. Dia mengatakan kemampuan produksi pelaku industri kreatif masih kecil karena ada keterbatasan alat produksi dan sulit mendapatkan pasar potensial. Menurut Menteri Wishnutama, kendala lain yang dihadapi adalah kurangnya kemampuan pelaku industri dalam menjajaki peluang di pasar digital serta platform e-commerce. "Banyak syarat dan sertifikasi ekspor yang rumit serta regulasi dan proses perizinan yang harus disederhanakan," ungkap dia.

Dia mengatakan sejak masa PSBB akibat pandemi Covid-19, banyak pelaku industri yang kesulitan mendapatkan bahan baku produksi, karena masih banyak bahan baku dasar harus diimpor. Pelaku industri juga mengalami kesulitan keuangan akibat turunnya permintaan pembelian dari konsumen serta akses pinjaman modal. "Kita bekerja sama dengan stakeholder lain untuk memberikan stimulus pinjaman modal serta mengajak anak bangsa untuk bangga dan cinta menggunakan produk lokal," imbuh Menteri Wishnutama. Selain itu, dia juga mengatakan telah mengajak berbagai merek produk kreatif untuk transformasi penjualan melalui digital bekerja sama dengan wadah penjualan daring (online) di dalam dan luar negeri. "Kita sudah inventarisasi banyak pelaku terdampak pandemi untuk melakukan perencanaan bersama dalam meningkatkan pasar yang sudah ada," lanjut dia. Menteri Wishnutama mengatakan berbagai upaya terus dilakukan karena industri kreatif memiliki potensi besar karena memiliki banyak ide yang berasal dari kearifan lokal. "Banyak tren industri kreatif yang juga muncul dari nilai-nilai Covid-19 seperti menggunakan materi eco-friendly dan desain minimalis," tambah Menteri Wishnutama. Menurut dia, masa pandemi ini merupakan momentum yang tepat untuk mengakselerasi penggunaan

teknologi digital. "Tujuan utamanya untuk menumbuhkan rasa bangga pada produk lokal sehingga masyarakat tergerak untuk membeli produk Indonesia," kata dia.

Menurut dia, hingga 15 Agustus sudah ada tambahan 1,6 juta pelaku UMKM yang terkoneksi dalam ekosistem digital sehingga total menjadi sekitar 8 juta pengusaha. "UMKM merupakan sumber pertumbuhan dan ekonomi kreatif bisa menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia," ujar Menteri Wishnutama. Dia mengatakan pada 2017 berdasarkan data BPS, Indonesia menjadi negara ketiga setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan dengan kontribusi ekonomi kreatif terbesar terhadap PDB. Kontribusi ekonomi kreatif terhadap ekonomi AS sebesar 11,39 persen, Korea Selatan 8,9 persen, serta Indonesia 7,28 persen. Tiga kontributor terbesar dalam ekonomi kreatif terhadap PDB antara lain produk fesyen 41,4 persen, kuliner 17,6 persen, dan kriya hampir 15 persen. Sumbangan produk fesyen pada pasar ekspor sebesar USD11,9 miliar, kriya USD6 miliar, dan kuliner USD1,3 miliar. (Sumber: <https://www.aa.com.tr/id/ekonomi/banyak-kendala-hambat-industri-kreatif-indonesia-tembus-pasar-global/1955872>)

Dari ilustrasi di atas, dapat diidentifikasi faktor penghambat berkembangnya industri kreatif di Indonesia yakni sebanyak....

- A. 6
- B. 7
- C. 8
- D. 9

4. Perhatikan pernyataan di bawah ini

- 1) Ketiadaan tenaga ahli yang mendampingi pelaku industri kreatif
- 2) Kurangnya *road map* industri kreatif di Indonesia
- 3) Manajemen industri kreatif yang masih tradisional
- 4) Kalah saing dengan produk impor

Diantara pernyataan di atas, manakah yang termasuk faktor penghambat berkembangnya industri kreatif yang berasal dari dalam?

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

Kunci Jawaban:

- 1. B
- 2. A
- 3. B
- 4. C

Pedoman penilaian : Skor benar x 2,5 = 100

