

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Labschool Cibubur Mata Pelajaran : IPS Tema : Ekonomi Kreatif	Kelas/Semester : IX (Sembilan)/Genap Alokasi Waktu : 2 x 30 menit
Sub Materi Pokok: Membangun Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Daerah untuk Meningkatkan Kesejahteraan	

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan melalui model *Problem Based Learning* peserta didik mampu **menjelaskan** konsep, dan subsektor ekonomi kreatif (ekraf); **menganalisis** upaya peningkatan ekonomi kreatif; **menyelidiki** kemampuan yang harus dimiliki seorang pengusaha agar produksinya disukai masyarakat; **menghubungkan** antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif; **menyajikan** hasil analisis tentang mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat; **menampilkan** sikap beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

2. Kegiatan Pembelajaran

2.1 Pendahuluan (5 menit)

Guru mengucapkan salam, melafalkan tujuh nilai dasar Labschool, berdoa, dan absensi lanjut menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, apersepsi, stimulus materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.

2.2 Kegiatan Inti (20 menit)

- Guru menyajikan masalah nyata kepada peserta didik. Dengan menayangkan video dan gambar hasil kerajinan khas dan kesenian Betawi di Kota Bekasi melalui *screen sharing zoom*



- Peserta didik dibagi ke dalam tiga kelompok untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah dari tiga hasil kreatifitas masyarakat di Kota Bekasi ditinjau dari segi aspek deskripsi produk, peran aktor dan potensi masing-masing dalam upaya memajukan hasil kreatifitas masyarakat di atas seperti akademisi, komunitas, bisnis maupun peran pemerintah. Terakhir melakukan analisis SWOT dari segi kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi.
- Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
- Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber dan guru meminta siswa untuk menjelaskan dari apa yang ditemukan tersebut
- Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan, penjelasan dilakukan *melalui zoom*, guru mengamati respon siswa (**4Cs: Critical Thinking and Problem Solving; Collaboration; Communication**)

2.3 Penutup (5 menit)

Membuat simpulan, refleksi, umpan balik, pesan-pesan moral kaitan mengembangkan ekonomi kreatif, melaksanakan post test dan menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang dan berdoa.

3. Penilaian

- 3.1 **Sikap** : Observasi/Jurnal;
- 3.2 **Pengetahuan** : Tes Tulis, Penugasan;
- 3.3 **Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi.

Mengetahui,
Kepala SMP Labschool Cibubur,

Kota Bekasi, 14 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

Mokhamad Taufiq, M.Pd

Mokhamad Taufiq, M.Pd

LAMPIRAN INSTRUMEN PENILAIAN

A. PENILAIAN SIKAP

I. Teknik penilaian:
Observasi/jurnal

II. Instrumen penilaian

1. JURNAL PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

Nama Sekolah : SMP Labschool Cibubur
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX /Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Indikator : siswa menampilkan beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Petunjuk:

- Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran dan/atau di luar jam pembelajaran
- Pencatatan hanya pada perilaku ekstrim yang ditunjukkan oleh seorang peserta didik

No.	Waktu/ Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ttd	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
Dst.						

2. JURNAL PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Nama Sekolah : SMP Labschool Cibubur
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX/Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Indikator : siswa menampilkan beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Petunjuk:

- Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran dan/atau di luar jam pembelajaran
- Pencatatan hanya pada perilaku ekstrim yang ditunjukkan oleh seorang peserta didik

No.	Waktu/ Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ttd	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
Dst.						

B. PENILAIAN PENGETAHUAN

Lembar Kerja Peserta Didik

- Bidang Studi : IPS
- Kompetensi Dasar : 3.3 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
- Materi : Ketergantungan antar ruang berdasarkan konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap Perdagangan internasional
- Kelas/Semester : IX / 2
- Hari/Tanggal :

Nama Siswa:

1.

1. Apa yang dimaksud ekonomi kreatif!

2. Jelaskan upaya-upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam mengembangkan ekonomi kreatif di masyarakat!

3. Bagaimana analisis SWOT dari segi kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi dalam upaya pengembangan ekonomi kreatif di masyarakat

4. Apakah dampak dengan meningkatkannya ekonomi kreatif di masyarakat untuk kemajuan sebuah negara!

C. PENILAIAN KETERAMPILAN

Berupa Observasi Kegiatan Diskusi dan Presentasi

Lembar Kerja Peserta Didik

- Bidang Studi : IPS
- Kompetensi Dasar : 3.3 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
- Materi : Ketergantungan antar ruang berdasarkan konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap Perdagangan internasional
- Kelas/Semester : IX / 2
- Hari/Tanggal :

Nama Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk Teknis Diskusi

- 1. Siswa mengamati gambar di bawah hasil kerajinan khas dan kesenian Betawi di Kota Bekasi melalui *screen sharing zoom*



- 2. Siswa di bagi ke dalam kelompok, dengan masing-masing objek kajian sesuai dengan tiga gambar di atas.
- 3. Siswa diminta untuk mendiskusikan dan menyelesaikan permasalahan dari tiga gambar di atas, dilihat dari segi aspek:
 - 5. Bagaimana deskripsi produk yang dijelaskan pada gambar sesuai dengan bahasan kelompok yang telah ditentukan!

- 6. Bagaimana peran aktor dan potensi masing-masing dalam upaya memajukan hasil kreatifitas masyarakat di atas seperti akademisi, komunitas, bisnis, maupun peran pemerintah sesuai dengan bahasan kelompok yang telah ditentukan!

- 7. Bagaimana analisis SWOT dari segi kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi sesuai dengan bahasan kelompok yang telah ditentukan!

LEMBAR OBSERVASI KINERJA DISKUSI DAN PRESENTASI

Mata pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : IX/Ganjil
 Sub Pokok Bahasan :

No.	Nama Peserta didik	Aspek Penilaian												Rerata Nilai
		Kemampuan presentasi				Kemampuan bertanya				Kemampuan menjawab				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
Dst.														

Keterangan Skor :
 Baik sekali = 4
 Baik = 3
 Cukup = 2
 Kurang = 1

Skor perolehan
 Nilai = ----- x 100
 Skor maksimal

Kriteria Nilai
 A = 86 – 100 : Baik Sekali
 B = 71– 85 : Baik
 C = 56 – 70 : Cukup
 D = ≤ 55 : Kurang

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (HASIL DISKUSI)

Mata pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : IX/Ganjil
 Sub Pokok Bahasan :

No.	Nama Peserta didik	Kelayakan Bahasa (1-4)	Kelayakan Isi (1-4)	Kelayakan Kreativitas (1-4)	Jumlah Skor
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Dst.					

Keterangan Tabel:

- Kelayakan bahasa** adalah kemampuan menyampaikan materi atau presentasi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.
- Kelayakan isi** berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam membuat produk/hasil diskusi yang sesuai dengan inti materi.
- Kelayakan kreativitas** adalah kemampuan peserta didik dalam membuat produk/hasil diskusi dengan kreativitas yang tinggi.

Pedoman Penskoran dan Penentuan Nilai

- Rumus Penghitungan Skor Akhir
Nilai Akhir = (Skor akhir/perolehan : Jumlah Skor Maksimal) x 4