

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP Negeri 10 Krui
Nama Guru : Hambali, S.Pd., M.Pd
Email : hambaliku7@gmail.com
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Jenjang/Kelas/Semester : IX / Dua
Tema/Topik : Ekonomi Kreatif
Sub Tema/Topik : Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat
Alokasi Waktu : 1 x 1 JP

Kompetensi Inti

- KI1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutnya.
- KI2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar

- 3.1 : Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.
- 4.3 : Menyajikan hasil analisis tentang 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

Indikator

- 3.1.1 Menuliskan laporan diskusi yang didukung oleh data hasil analisis permasalahan terkait Kegiatan Ekonomi Kreatif di Masyarakat.

Tujuan Pembelajaran

Melalui *Problem Based Learning*, peserta didik mampu mendeskripsikan ekonomi kreatif dan subsektornya, mengidentifikasi jenis produk ekonomi kreatif, menciptakan ide pembuatan produk ekonomi kreatif dengan memanfaatkan potensi yang ada di sekolah dan masyarakat dengan penuh semangat dan tanggung jawab.

1. Pertemuan Ke-Satu:

Setelah proses mencari informasi, bertanya, berdiskusi dan mengomunikasikan hasil penyelidikan, siswa dapat:

A. Kognitif

1. Menganalisis Kegiatan Ekonomi Kreatif di Masyarakat

B. Afektif

1. Terampil dalam menyatakan, menyajikan data dan menyusun dasar kebenaran terkait Kegiatan Ekonomi Kreatif di Masyarakat.

C. Psikomotorik

1. Terampil melakukan analisis tentang Kegiatan Ekonomi Kreatif di Masyarakat.
2. Menyajikan data hasil analisis tentang Kegiatan Ekonomi Kreatif di Masyarakat dalam bentuk laporan.

Materi Ajar

- a. **Materi Pokok** : Ekonomi Kreatif
- b. **Sub Materi** : Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

EKONOMI KREATIF

Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat



Konsep ekonomi kreatif yang digunakan dalam desain induk mengacu kepada INPRES No. 6 Tahun 2009, era ekonomi baru yang mengintensifkan pemanfaatan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan pada ide dan stock of knowledge dari SDM sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya menghasilkan produk atau karya kreatif (Industri kreatif yang terdiri dari 14 klaster sebagaimana tercantum dalam INPRES No. 6 tahun 2009). Perekonomian mengalami transformasi yang tadinya berbasis sumber daya alam (SDA) diikuti menjadi berbasis sumber daya manusia (SDM).

Gagasan kreatif sangat diperlukan dalam kehidupan ekonomi. Karena gagasan ini para pelaku ekonomi muncul suatu ide yang inovatif yang akhirnya dapat

menjadi pendorong dalam meningkatkan kegiatan ekonomi. Munculnya gagasan-gagasan kreatif diharapkan menimbulkan kemampuan melakukan kegiatan ekonomi.

Berdasarkan INPRES No. 6/2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk tahun 2009-2015, pemerintah melakukan usaha mengembangkan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis yang mendukung industri kreatif dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi. Jumlah penduduk yang banyak dan potensi sumber daya budaya yang beraneka ragam dapat dijadikan sebagai modal untuk mengembangkan industri kreatif. Kekayaan potensi seni budaya dari berbagai daerah sebagai fondasi untuk tumbuhnya industri kreatif. Keragaman budaya daerah sebagai bahan baku industri kreatif, yakni dengan munculnya aneka ragam kerajinan dan berbagai produk masyarakat Indonesia di bidang industri kreatif.



Lingkup industri kreatif mencakup 14 subsektor yang meliputi periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion mode, film video, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, radio dan TV, serta riset pengembangan.

Keempat belas lingkup industri kreatif dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Periklanan (advertising).
Kegiatan ini berkaitan dengan jasa periklanan, yakni komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu. Meliputi proses kreasi, operasi, dan distribusi dari periklanan yang dihasilkan
2. Arsitektur.
Kegiatan ini berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh, baik dari level makro (town planning, urban design, landscape architecture) sampai level mikro (detail konstruksi).
3. Pasar barang seni.



Kegiatan ini berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni dan sejarah yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan

internet, meliputi barang-barang musik, percetakan, kerajinan, automobile, dan film.

4. Kerajinan (craft).



Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat atau dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai proses penyelesaian produknya.

5. Desain. Industri kreatif ini berkaitan dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran, serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

6. Fesyen (fashion).



Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, serta konsultasi lini produk berikut distribusi produk fesyen.

7. Video, film, dan fotografi. Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan pameran atau festival film.

8. Permainan interaktif (game). Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.

9. Musik. Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara.

10. Seni pertunjukan (showbiz). Kegiatan ini berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan. Misalnya, pertunjukan wayang, balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, serta tata pencahayaan.

11. Penerbitan dan percetakan. Kegiatan ini berkaitan dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi, saham dan surat berharga lainnya, paspor, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, serta rekaman mikro film.

12. Layanan komputer dan peranti lunak (software). Kegiatan ini berkaitan dengan pengembangan teknologi informasi, termasuk layanan jasa komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan peranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur peranti lunak, desain prasarana peranti lunak dan peranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya.

13. Televisi dan radio (broadcasting). Kegiatan ini berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, dan infotainment), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar) siaran radio dan televisi.

14. Riset dan pengembangan. Kegiatan ini berkaitan dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi, serta mengambil manfaat terapan dari ilmu dan teknologi tersebut guna perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar. Termasuk yang berkaitan dengan humaniora, seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra, dan seni serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen.

2. Upaya Meningkatkan Ekonomi Kreatif

Untuk mengembangkan ekonomi kreatif, pemerintah memiliki strategi dengan melaksanakan pembangunan secara terintegrasi antara masyarakat, swasta dan pemerintah. Beberapa strategi tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Menyiapkan insentif untuk memacu pertumbuhan industri kreatif berbasis budaya.
- b. Membuat Roadmap Industri kreatif yang melibatkan berbagai lembaga pemerintah dan kalangan swasta.
- c. Membuat program komprehensif untuk menggerakkan industri kreatif melalui pendidikan, pengembangan sumber daya manusia, desain, mutu, dan pengembangan pasar.
- d. Memberikan perlindungan hukum dan insentif bagi karya industri kreatif. Contoh yang dilindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) nya antara lain, buku, tulisan, drama, tari, koreografi, karya seni rupa, lagu atau musik, dan arsitektur.
- e. Membentuk Indonesia Creative Council yang menjadi jembatan untuk menyediakan fasilitas bagi para pelaku industri kreatif.
- f. Kementerian Perdagangan melakukan upaya pengembangan ekonomi kreatif untuk mewujudkan strategi pemerintah dengan langkah sebagai berikut.
- g. Pengembangan Database Ekonomi Kreatif Indonesia yang Didukung dengan Teknologi Informasi.
- h. Peningkatan Penggunaan Teknologi melalui Program Kemitraan
- i. Pekan Produk Kreatif Indonesia (PPKI)
- j. Festival Ekonomi Kreatif
- k. Wahana Kreatif
- l. Peningkatan Jangkauan dan Efektivitas Pemasaran
- m. Riset Ekonomi Kreatif dan Fasilitas Pemberian Insentif yang mendukung Inovasi
- n. Fasilitasi kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif dan entrepreneur kreatif baru.
- o. Kegiatan fasilitasi kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif dan entrepreneur kreatif baru untuk merangsang terciptanya insan kreatif dan enterpreneur baru di Indonesia.
- p. Penciptaan Identitas Lokal Daerah Tingkat I dan II serta Identitas Nasional

Pendekatan/Metode/Model Pembelajaran

- a. **Pendekatan Pembelajaran** : *Scientific Approach*
- b. **Metode Pembelajaran** : *Inquiry Learning*
- c. **Model Pembelajaran** : *Problem Based Learning*

Langkah Kegiatan/Skenario Pembelajaran

a. Pertemuan Pertama

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
<u>Pendahuluan</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, menyanyikan lagu nasional, dan absensi. 2. Memberi motivasi dengan bertanya terkait Pengertian Kreativitas, Kegiatan Ekonomi. Misalnya: "Menurut pengetahuanmu, apakah kreativitas itu? Apakah Kegiatan Ekonomi itu?" 3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. 	Religius Nasionalis	5'
<u>Kegiatan Inti</u> Tahap – 1 Orientasi peserta didik pada Topik LITERASI, 4Cs dan HOTS	Creativity Thinking and innovation a) Guru menyajikan masalah nyata kepada peserta didik. Dengan menayangkan gambar tentang kegiatan ekonomi kreatif. <div data-bbox="349 725 1182 1106" style="text-align: center;"> </div> <p>Dampak Pandemi COVID-19 baik secara langsung maupun tidak langsung dirasakan oleh masyarakat. Kegiatan ekonomi masyarakat merupakan salah satu sektor yang terasa nyata pengaruhnya, yaitu pendapatan masyarakat (pedagang, nelayan dan petani) semakin menurun, banyak fasilitas ekonomi (rumah) yang tutup, perekonomian masyarakat dan daerah semakin melonjak turun, harga pasar hasil pertanian turun, dan kebutuhan pokok melonjak.</p> <p>Kabupaten Pesisir Barat merupakan kabupaten yang memiliki banyak sumber daya alam, diantaranya hasil perkebunan, yaitu perkebunan kelapa. Melimpahnya hasil perkebunan ini, belum dimanfaatkan secara optimal. Masyarakat hanya memanfaatkan hasil perkebunan ini dengan menjual buah kelapanya saja atau isi kelapa. Selama ini, limbah buah kelapa berupa sabut dan batok kelapa, belum dimanfaatkan, hanya dibakar. Seyogyanya, masyarakat dapat termotivasi dan lebih percaya diri untuk mengembangkan ide-ide kreatif dari bahan sabut kelapa tersebut, menjadi sumber-sumber ekonomi kreatif dan Masyarakat memahami pentingnya pengembangan ekonomi kreatif untuk meningkatkan pendapatan dan perekonomian keluarga. Sebagai wujud nyata dari kegiatan ekonomi kreatif berbahan sabut dan batok kelapa adalah dapat dibuat atau dihasilkan salah satu produk kreatifitas menjadi keracik kaid, pot, asesoris dan lain lain.</p> b) Setelah mengamati gambar dan wacana, peserta didik diminta mengerjakan aktivitas kelompok dengan mengisi lembar aktivitas. " Bagaimana upaya yang dilakukan untuk memanfaatkan limbah kelapa (sabut dan batok kelapa) untuk menghasilkan kegiatan ekonomi kreatif?	Kemandirian	10'
Tahap – 2 Mengorganisasi peserta didik	Collaboration Peserta didik berbagi peran/tugas dalam kelompoknya untuk menyelesaikan masalah melalui arahan guru	Gotong royong	5'
Tahap – 3 Membimbing peyelidikan	Critical Thinking and Problem Solving Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data dan informasi dari berbagai referensi atau sumber, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	Kemandirian Integritas	20'

Tahap – 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil Karya	Collaboration a) Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah. b) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan, menyiapkan, dan menyajikan laporan hasil solusi pemecahan masalah.	Gotong royong	20'
Tahap – 5 Menganalisis & mengevaluasi proses pemecahan Masalah	Communication a) Guru meminta peserta didik melakukan presentasi untuk menyajikan hasil laporan yang telah mereka buat kepada teman-temannya. b) Melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan. c) Membimbing peserta didik membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran	Gotong royong Integritas	10'
<u>Penutup</u>	1. Guru melaksanakan umpan balik 2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 3. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.	Religius	10'

Sumber dan Media Pembelajaran

- a. Alat/bahan : Alat tulis, Papan tulis, Gambar, LCD/PPT.
- b. Sumber Belajar:
 - Kemdikbud. 2014. *Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum 2013: SMP/MTs Kelas IX Semester 1 Edisi Revisi 2014*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. Jakarta. 104 hlm.
 - _____. 2016. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum 2013: SMP/MTs Kelas IX Semester 1 Edisi Revisi 2016*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 304 hlm.
 - _____, 2016. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum 2013: SMP/MTs Kelas IX Semester 1 Edisi Revisi 2016*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 192 hlm.
 - <https://www.cecepgaos.com/2021/02/rangkuman-materi-ips-kelas-9-bab-3-sub.html>
 - <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/04/18/indonesia-jadi-inisiator-resolusi-ekonomi-kreatif-dunia-2021>
 - <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Ekonomi-Kreatif-Jadi-Garda-Terdepan-Pemulihan-Ekonomi-Nasional>

Penilaian


- a. Teknik Penilaian:
 - 1) Sikap : Observasi/Jurnal selama Diskusi;
 - 2) Pengetahuan : Tes Tertulis
 - 3) Keterampilan : Unjuk Kinerja dalam Diskusi
- b. Instrumen Penilaian. *terlampir*

Mengetahui
Kepala Sekolah,



HAMBALI, S.Pd., M.Pd
NIP. 19740117 200501 1 005

Pesisir Barat, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran,



HAMBALI, S.Pd., M.Pd
NIP. 19740117 200501 1 005

RUBRIK PENILAIAN

A. PENILAIAN PENGETAHUAN

- 1) Tes Pilihan Ganda
 - a. Kisi-Kisi Soal

EKONOMI KREATIF

KIs	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Tingkat Pemahaman						Bentuk Soal	Nomor Soal
				C ₁	C ₂	C ₃	C ₄	C ₅	C ₆		
9	3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.	Ekonomi Kreatif	1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif							PG	1
			2. Mengidentifikasi jenis kegiatan ekonomi kreatif							PG	2
			3. Mengidentifikasi jenis dan sektor ekonomi kreatif							PG	3
			4. Menganalisis Upaya-upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif							PG	4

b. Soal

1. Berikut ini merupakan pengertian dari Ekonomi Kreatif, adalah:
 - a. Sistem kegiatan manusia yang berhubungan dengan kreasi, produksi, distribusi, pertukaran dan konsumsi barang/jasa yang bernilai bagi para konsumen pasaran.
 - b. Sistem kegiatan manusia yang berhubungan dengan kegiatan ekspor impor barang/jasa yang bernilai bagi para konsumen pasaran.
 - c. Sistem kegiatan manusia yang berhubungan dengan kegiatan menghabiskan nilai guna barang/jasa.
 - d. Sistem kegiatan manusia yang berhubungan dengan kegiatan pengolahan lahan dan perkebunan yang bernilai bagi para konsumen pasaran.
2. Perhatikan gambar di bawah ini:



1



2



3



4

Berdasarkan gambar di atas, kegiatan ekonomi kreatif ditunjukkan oleh nomor:
a. 1 dan 2 b. 1 dan 4 c. 2 dan 3 d. 2 dan 4

3. Berikut ini merupakan jenis dan sektor ekonomi kreatif, **kecuali**:
- a. Pasar Barang dan Seni
 - b. Periklanan
 - c. Kerajinan
 - d. Industri Mobil

4. Perhatikan wacana berikut

Kabupaten Pesisir Barat merupakan kabupaten yang memiliki banyak sumber daya alam, diantaranya hasil perkebunan, yaitu perkebunan kepala. Melimpahnya hasil perkebunan ini, belum termanfaatkan secara optimal. Masyarakat hanya memanfaatkan hasil perkebunan ini dengan menjual buah kelapanya saja atau isi kelapa. Selama ini, limbah buah kelapa berupa sabut dan batok kelapa, belum dimanfaatkan. Seyogyanya, masyarakat dapat termotivasi dan lebih percaya diri mengembangkan ide-ide kreatif dari bahan sabut kelapa tersebut, menjadi sumber-sumber ekonomi kreatif dan Masyarakat memahami pentingnya pengembangan ekonomi kreatif untuk meningkatkan pendapatan dan perekonomian keluarga.

Dari permasalahan di atas, upaya yang paling tepat untuk meningkatkan ekonomi kreatif masyarakat di daerah tersebut adalah:

- a. Membakar Limbah Sabut dan Batok Kelapa
- b. Mengubur Limbah Sabut dan Batok Kelapa
- c. Menjual langsung Limbah Sabut dan Batok Kelapa
- d. Limbah sabut dan batok kelapa dapat dijadikan bahan untuk membuat atau menghasilkan produk kreatifitas seperti keset kaki, pot, asesoris dan lain lain.

c. Kunci Jawaban

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

d. Skor

Nomor	Indikator Soal	Skor
1	Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif	25
2	Mengidentifikasi jenis kegiatan ekonomi kreatif	25
3	Mengidentifikasi jenis dan sektor ekonomi kreatif	25
4	Menganalisis Upaya-upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif	25
	Total Skor	100

B. PENILAIAN KETERAMPILAN

1. Penilaian Unjuk Kerja

Instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

2. Penilaian Diskusi

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

C. PENILAIAN SIKAP

1. Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut instrumen penilaian sikap :

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai			Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		JJ	TJ	DS			
1	...	75	50	75	275	68,75	C
2

Keterangan :

- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Cukup
25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00 = Baik (B)
25,01 – 50,00 = Cukup (C)
00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

Indikator Sikap

- a. Jujur
 1. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
 2. Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan kelompok lain
 3. Mencantumkan sumber belajar yang dikutip
 4. Menyampaikan data berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- b. Tanggung Jawab
 1. Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk diskusi
 2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
 3. Merapihkan meja dan kursi setelah diskusi
 4. Menyimpan kembali bahan belajar yang digunakan untuk diskusi
- c. Disiplin
 1. Mengikuti tata tertib sesuai instruksi guru
 2. Mengerjakan tugas tepat waktu
 3. Tidak melakukan kegiatan yang tida diminta guru
 4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif



Kelas :
Anggota Kelompok : 1.
2.
3.
4.
5.

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : IX / Dua
Tema : Ekonomi Kreatif
Sub Tema : Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan
Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan
Masyarakat
Alokasi Waktu : 1 x 1 JP

Petunjuk Pengerjaan :

1. Bacalah dulu informasi singkat pada LKPD ini, kemudian lakukan eksplorasi konsep melalui kegiatan pengamatan gambar, dan penjelasan dari guru untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam dan luas. Ajukan pertanyaan pada guru jika ada hal-hal yang kurang dapat Anda pahami sewaktu melakukan eksplorasi pengetahuan.
2. Setelah Anda memperoleh informasi melalui kegiatan pengamatan gambar kerjakan beberapa pertanyaan berikut dengan kelompok Anda!
3. Diskusikanlah dengan teman kelompok Anda, kemudian pilihlah satu orang di antara kelompok Anda untuk menjadi juru bicara untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok Anda!
4. Kerjakan pada tempat yang disediakan dan bila tempat tidak mencukupi, Anda dapat menggunakan halaman sebaliknya atau gunakan kertas tulis lain.

Kompetensi Dasar :

- 3.1 : Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.

- 4.3 : Menyajikan hasil analisis tentang 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

Indikator

- 3.1.1 Menuliskan laporan diskusi yang didukung oleh data hasil analisis permasalahan terkait Kegiatan Ekonomi Kreatif di Masyarakat.

Tujuan Pembelajaran

Melalui *Problem Based Learning*, peserta didik mampu mendeskripsikan ekonomi kreatif dan subsektornya, mengidentifikasi jenis produk ekonomi kreatif, menciptakan ide pembuatan produk ekonomi kreatif dengan memanfaatkan potensi yang ada di sekolah dan masyarakat dengan penuh semangat dan tanggung jawab.

PENDAHULUAN



Dampak Pandemi COVID-19 baik secara langsung maupun tidak langsung dirasakan oleh masyarakat. Kegiatan ekonomi masyarakat merupakan salah satu sektor yang terasa nyata pengaruhnya, yaitu: pendapatan masyarakat (pedagang, nelayan dan petani).) semakin menurun, banyak fasilitas ekonomi (umum) yang tutup, perekonomian masyarakat dan daerah semakin melonjak turun, harga pasar hasil pertanian turun, dan kebutuhan pokok melonjak.

Kabupaten Pesisir Barat merupakan kabupaten yang memiliki banyak sumber daya alam, diantaranya hasil perkebunan, yaitu perkebunan kelapa. Melimpahnya hasil perkebunan ini, belum termanfaatkan secara optimal. Masyarakat hanya memanfaatkan hasil perkebunan ini dengan menjual buah kelapanya saja atau isi kelapa. Selama ini, limbah buah kelapa berupa sabut dan batok kelapa, belum dimanfaatkan, hanya dibakar, Seyogyanya, masyarakat dapat termotivasi dan lebih percaya diri untuk mengembangkan ide-ide kreatif dari bahan sabut kelapa tersebut, menjadi sumber-sumber ekonomi kreatif dan Masyarakat memahami

pentingnya pengembangan ekonomi kreatif untuk meningkatkan pendapatan dan perekonomian keluarga.

RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan stimulus di atas, tuliskan permasalahan yang kalian temui!

PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Permasalahan yang kalian temukan, dapat terjawab apabila kalian mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, baik dari buku atau internet, selanjutnya diolah menjadi sebuah informasi. Silahkan tulis informasi tersebut di bawah ini yaaa... 😊

KESIMPULAN
