

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**(SELEKSI SIMULASI MENGAJAR KS PENGGERAK)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Kebumen  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas/Semester : IX/2  
 KD/Materi Pokok/Topik: Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Daerah untuk Meningkatkan Kesejahteraan  
 Alokasi Waktu : 10 menit

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Dengan menggunakan Model Pembelajaran STAD dan pendekatan Scientific Learning, diharapkan peserta didik mampu :

1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif
2. Mengidentifikasi sektor- sektor ekonomi kreatif yang dikembangkan
3. Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dan industri kreatif
4. Menjelaskan upaya peningkatan ekonomi kreatif
5. Menyajikan hasil analisis pengembangan ekonomi kreatif berdasarkan potensi daerah untuk meningkatkan kesejahteraan.
6. Memiliki Sikap kerjasama, percaya diri, disiplin dan rasa ingin tahu

**B. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR**

1. Media : Berbagai gambar kerajinan daerah hasil kegiatan ekonomi kreatif
2. Sumber Belajar : Buku IPS kelas IX, Buku IPS yang relevan, Artikel , lingkungan sekitar, sumber lain yang relevan.

**C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN**

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi salam, berdoa, cek kehadiran peserta didik</li> <li>• Guru memberi motivasi</li> <li>• Guru mengingatkan kembali materi terkait topic yaitu materi kreatifitas kelas VII, sebagai pengantar ke topic yang akan dipelajari.</li> <li>• Guru menginformasikan topic dan tujuan pelajaran</li> </ul>
Kegiatan Inti Tahap 1 Orientasi peserta didik pada masalah	<p><i>Kegiatan Literasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengamati Gambar yang disajikan guru terkait topik pembelajaran dalam kehidupan nyata kepada peserta didik. (gambar kerajinan khas Kebumen, artikel terkait ekonomi kreatif)</li> <li>• Guru memberikan ilustrasi hasil karya kreatifitas masyarakat yang diminati masyarakat luar negeri yang dikembangkan masyarakat</li> <li>• Peserta didik diminta mengidentifikasi informasi yang didapat</li> <li>• Peserta didik merumuskan pertanyaan berdasar hasil pengamatan gambar dn beberapa artikel, Pertanyaan diarahkan pada substansi terkait tujuan pembelajaran.             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Apa yang harus dimiliki seorang pengusaha agar hasil produksinya disukai masyarakat</li> <li>2) Sektor-sektor yang memiliki prospek untuk dikembangkan menjadi ekonomi kreatif</li> <li>3) Bagaimana hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif</li> <li>4) Bagaimana upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif agar dapat meningkatkan kesejahteraan</li> </ol> </li> </ul>
Tahap 2 Mengorganisasi	<p><i>Kerjasama (collaboration)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membantu Peserta didik membagi peserta didik menjadi 8 kelompok</li> </ul>

peserta didik untuk belajar	<p>dengan anggota 3-4 orang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi diskusikelompoksesuai yang disepakati pada rumusan pertanyaan pada tahap 1</li> <li>• Materi diskusi : Kelompok 1 dan 5 materi no 1 Kelompok 2 dan 6 materi no 2 Kelompok 3 dan 7 materi no 3 Kelompok 4 dan 8 materi no 4</li> </ul>
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual atau kelompok	<p><i>Kreatifitas (creativity)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dengan bimbingan guru bekerjasama dan berdiskusi mengumpulkan informasi yang sesuai dengan tugas kelompoknya dengan berbagai sumber. ( buku pelajaran, artikel dll)</li> <li>• Kelompok 1, 2, 3, dan 4 sebagai kelompok penyaji sedangkan kelompok 5, 6, 7, dan 8 sebagai kelompok yang menanggapi atau penyanggah.</li> </ul>
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p><i>Kerjasama (collaboration) dan Kreatifitas (creativity)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibantu guru merencanakan dan menyiapkan laporan yang sesuai dan membantu peserta didik untuk berbagi tugas dengan teman dalam kelompoknya</li> <li>• Peserta didik menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang sudah disediakan</li> </ul>
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p><i>Komunikasi (communication)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berdasarkan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain bertugas menanggapi (menyanggah) <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Kelompok 1 ditanggapi kelompok 5</li> <li>➢ Kelompok 2 ditanggapi kelompok 6</li> <li>➢ Kelompok 3 ditanggapi kelompok 7</li> <li>➢ Kelompok 4 ditanggapi oleh kelompok 8</li> </ul> </li> <li>• Membuat kesimpulan bersama-sama, peserta didik diberi kesempatan untuk mencatat hal-hal penting yang disimpulkan</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> <li>• Peserta didik diminta memberikan nilai dan pesan moral yang didapat dari topik pembelajaran</li> <li>• Peserta didik diingatkan untuk membaca materi untuk pertemuan yang akan datang yaitu Memanfaatkan Persaingan sebagai Peluang untuk meraih keunggulan</li> </ul>

#### D. PENILAIAN

- Sikap : Observasi saat proses pembelajaran
- Pengetahuan : penugasan
- Keterampilan : Praktek dan portofolio

#### E. LAMPIRAN

1. Materi pembelajaran tentang Membangun Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Daerah untuk Meningkatkan Kesejahteraan.
2. Penilaian berupa : lembar catatan penilaian, penilaian pengetahuan, lembar observasi aktifitas peserta didik dan penilaian keterampilan

Mengetahui  
Kepala SMP Negeri 2 Kebumen

Kebumen, Nopember 2021  
Guru Mata Pelajaran

Tjandra Agustina Dewanti, S.Pd.  
NIP. 196708151994122006

Tjandra Agustina Dewanti, S.Pd.  
NIP. 196708151994122006

## Lampiran 1. MATERI PELAJARAN

### Membangun Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Daerah untuk Meningkatkan Kesejahteraan

Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dengan yang ada sebelumnya. Dalam kegiatan ekonomi diperlukan pemikiran kreatif yang dapat membantu seseorang dalam melakukan tindakan ekonomi. Sehingga akan melahirkan ekonomi kreatif. Dari hal ini dapat diperoleh pengertian ekonomi kreatif yaitu usaha mengembangkan kegiatan ekonomi yang berdasarkan pada ide dan karya kreatif dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama.

Ekonomi kreatif dapat tumbuh dan berkembang dari kekuatan ide yang luar biasa, dan dituangkan dalam aktifitas industry kreatif yang sebagian besar tenaga kerjanya berada pada sector jasa seperti data, software, berita, hiburan, periklanan dan lain-lain.

Pemerintah mengidentifikasi lingkup industry kreatif mencakup 14 subsektor yang meliputi 1) periklanan, 2) arsitektur, 3) pasar barang seni, 4) kerajinan, 5) desain, 6) Fesyen, 7) video, film, fotografi, 8) game, 9) music, 10) seni pertunjukan, 11) penerbitan, 12) layanan computer & peranti lunak, 13) broadcasting, 14) riset dan pengembangan.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan ekonomi kreatif Indonesia tidak bisa terlepas dari sistem ekonomi Indonesia memiliki acuan yang jelas yaitu UUN 1945, yaitu system ekonomi Pancasila yang didalamnya terkandung demokrasi ekonomi. Masyarakat memegang peranan penting dalam kegiatan ekonomi, sementara pemerintah menciptakan iklim yang sehat bagi pertumbuhan dan perkembangan dunia usaha.

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

- a. Menyiapkan insentif untuk memacu pertumbuhan ekonomi kreatif berbasis budaya.
- b. Membuat Roadmap Industri Kreatif yang melibatkan lembaga pemerintah dan kalangan swasta.
- c. Membuat program komprehensif untuk menggerakkan industry kreatif
- d. Memberikan perlindungan hukum dan insentif bagi karya industry kreatif.
- e. Membentuk Indonesian Creative Council yang menjadi jembatan untuk menyediakan fasilitas bagi para pelaku industry kreatif.

Sedangkan yang dilakukan Kementerian Perdagangan dalam upaya pengembangan ekonomi kreatif adalah :

- a. Pengembangan database Ekonomi Kreatif Indonesia yang didukung dengan Teknologi Informasi.
- b. Peningkatan Penggunaan Teknologi melalui program kemitraan.
- c. Pekan Produk Kreatif Indonesia (PPKI) berupa : pameran, konvensi dan gelar seni budaya.
- d. Festival Ekonomi Kreatif seperti : Java Jazz, Jakarta Fashion Week, Jakarta Food Festival
- e. Wahana kreatif
- f. Peningkatan jangkauan dan Efektifitas pemasaran
- g. Riset Ekonomi Kreatif dan Fasilitas Pemberian Insentif yang mendukung Inovasi.
- h. Fasilitas yang mendorong lahirnya insan kreatif dan entrepreneur kreatif baru.
- i. Penciptaan Identitas Lokal daerah serta identitas Nasional .

## Lampiran 2. PENILAIAN

### A. PENILAIAN SIKAP /PERILAKU

Nama Sekolah : SMPN 2 Kebumen  
Mata Pelajaran : IPS  
Kelas/Semester : IX/2  
Tahun Pelajaran : 2021/2022

#### Petunjuk:

1. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dan/atau di luar jam pembelajaran
2. Pencatatan hanya pada perilaku ekstrim yang ditunjukkan oleh seorang siswa

No.	Waktu/ Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ttd	Tindak Lanjut

### B. PENILAIAN PENGETAHUAN

#### a) Tes Tertulis

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan memberikan nilai benar pada jawaban dari pertanyaan yang diberikan secara lisan, tertulis, atau penugasan. Adapun format dari rubrik penilaian pengetahuan telah disampaikan di petunjuk umum buku guru.

#### KISI-KISI SOAL

No.	KD	Materi	Indikator soal	Bentuk Soal	Jlh. Soal
1.	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	<ul style="list-style-type: none"><li>o Konsep Ekonomi Kreatif</li><li>o Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif.</li><li>2. Menjelaskan subsector ekonomi kreatif.</li><li>3. Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif.</li><li>4. Menjelaskan upaya peningkatan ekonomi kreatif.</li></ol>	<p>Uraian</p> <p>Uraian</p> <p>Uraian</p> <p>Uraian</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>
Jumlah soal					4

#### BUTIR SOAL:

1. Jelaskan yang dimaksud ekonomi kreatif!
2. Sebutkan 14 subsector ekonomi kreatif!
3. Bagaimanakah hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif!
4. Jelaskan upaya peningkatan ekonomi kreatif!

#### RUBRIK PENILAIAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

No.	Kunci Jawaban	Skor	Bobot
1.	Ekonomi kreatif (ekraf) adalah usaha mengembangkan kegiatan ekonomi yang mendasarkan pada ide dan karya kreatif dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi	2	25

	utama.		
2.	1) periklanan, 2) arsitektur, 3) pasar barang seni, 4) kerajinan, 5) desain, 6) Fesyen, 7) video, film, fotografi, 8) game, 9) music, 10) seni pertunjukan, 11) penerbitan, 12) layanan computer & peranti lunak, 13) broadcasting, 14) riset dan pengembangan	2	25
3.	Ekonomi kreatif sebagai suatu upaya pengembangan ide atau gagasan dan karya kreatif dari manusia dituangkan dalam aktivitas industri kreatif. Ekonomi kreatif merupakan ide, gagasan, dan pemikiran kreatif dari manusia sementara industri kreatif menjadi tempat, wahana, dan sarana penyaluran ekonomi kreatif.	2	25
4.	Beberapa upaya meningkatkan ekonomi kreatif, yaitu: (1) Memberikan insentif dalam rangka memacu pertumbuhan industri kreatif; (2) Memberikan perlindungan hukum bagi karya industri kreatif; (3) Menyelenggarakan berbagai festival ekonomi kreatif.	2	25
	Jumlah	8	100

Skor perolehan

Nilai = ----- x Bobot soal

Skor maksimal

### C. LEMBAR OBSERVASI DISKUSI, TANYA JAWAB

Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan

Mata pelajaran : IPS  
 Kelas/Semester : IX /2  
 Sub Pokok Bahasan : Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat

No.	Nama Peserta Didik	Pernyataan						Skor	Nilai
		Pengungkapan gagasan yang orisinal		Kebenaran konsep		Ketepatan penggunaan istilah			
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1.									
2.									
3.									
dst									

Keterangan Skor :

Ya = 1

Tidak = 0

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

## D. PENILAIAN KETERAMPILAN

Berupa Observasi Kegiatan Diskusi dan Presentasi  
KISI-KISI

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk Penilaian
1	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Konsep Ekonomi Kreatif</li> <li>o Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif.</li> </ul>	4.3.2 Menyajikan hasil analisis tentang mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.	Penilaian Kinerja dan Proyek

### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN - UNJUK KERJA

#### 1. Penilaian Kinerja Diskusi dan Presentasi

Dilaksanakan pada saat proses pembelajaran, saat siswa menyampaikan hasil diskusi tentang Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

### LEMBAR OBSERVASI KINERJA DISKUSI DAN PRESENTASI

Mata pelajaran : IPS

Sub Pokok Bahasan: Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi

Kelas/Semester : IX A/2

wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																				Jumlah Skor	Nilai Akhir	Predikat	Keterangan
		Berpartisipasi dalam mempersiapkan bahan diskusi				Memberikan pendapat dalam memecahkan masalah				Memberikan komentar terhadap hasil kerja kelompok lain				Mengajukan pertanyaan ketika belajar di kelas				Menulis dengan rapi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD							
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1.																						Max:20	100	A,B,C,D	Keterangan Skor : Baik sekali = 4 Baik = 3 Cukup = 2 Kurang = 1
2.																									
3.																									
dst																									

Kriteria Nilai :

A = 86 – 100 = Baik Sekali

B = 71 – 85 = Baik

C = 56 – 70 = Cukup

D = ≤ 55 = Kurang