

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Simulasi Mengajar Seleksi Calon Guru Penggerak Angkatan 5)

Oleh : Irdayani Djasman Pakiding, S.Pd (Email: irdayanipakiding00@guru.smp.belajar.id)

Satuan Pendidikan : UPT SPF SMP NEGERI 4 MAKASSAR
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Tema : Ekonomi Kreatif
 Sub Tema : Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat
 Pembelajaran ke : 4
 Alokasi waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan serangkaian aktivitas pada pembelajaran 2 ini, diharapkan siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif secara tepat
2. Mengidentifikasi sub sektor ekonomi kreatif dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	a) Guru bersama peserta didik menyampaikan salam dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. b) Guru mempresensi kehadiran peserta didik melalui sekretaris kelas. c) Guru menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi “Saya Bisa, Saya Hebat, Saya Berhasil” dan “Tidak ada kata Terlambat untuk Belajar, Kita semua Bisa Sukses” dan yel-yel “Semangat Pagi”. d) Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran. e) Guru menjelaskan poin langkah-langkah proses pembelajaran yang akan dilakukan. f) Menginformasikan Teknik penilaian	2 menit

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran	Waktu
Kegiatan Inti	Tahap 1 Stimulation (simulasi/Pemberian rangsangan) a) Guru memberi pengantar awal dengan mengajukan pertanyaan pemantik tentang Ekonomi Kreatif , misalnya :” Adakah perabotan hasil kerajinan, di rumah mu? Apakah kamu pernah ke toko kerajinan? b) Peserta didik menjawab secara spontan pertanyaan ilustrasi yang	6 menit

		<p>diberikan oleh guru.</p> <p>c) Peserta didik diminta mengamati gambar-gambar yang telah disediakan oleh guru.</p>  <p>Gambar : Hiasan Dinding dari Kayu Sumber: https://adahobi.com/contoh-kerajinan-tangan/</p>  <p>Gambar : Pengrajin Tas anyaman Sumber: https://id.images.search.yahoo.com/search/images;_ylt</p> <p>d) Peserta didik menuliskan hasil pengamatan berdasarkan gambar 1 dan 2 dan pengalamannya mengunjungi toko kerajinan.</p>	
	<p>Tahap 2 Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)</p>	<p>Peserta didik dengan bimbingan guru mengidentifikasi beberapa hal yang ingin diketahui, misalnya :</p> <p>a) Apakah yang dibutuhkan seorang pengrajin untuk menghasilkan barang yang disukai masyarakat?</p> <p>b) Manakah yang lebih dibutuhkan oleh seorang yang akan membuka usaha: modal atau kreativitas?</p> <p>c) Mengapa kreativitas dibutuhkan dalam ekonomi kreatif?</p> <p>d) Sector apa sajakah yang termasuk</p>	

		ekonomi kreatif?
	Tahap 3 Data collection (pengumpulan data)	<p>Peserta didik dengan bantuan guru merencanakan prosedur pengumpulan data dengan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca Buku Siswa Kelas IX, penerbit Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2018, halaman 159-168 • Membaca literatur lain yang mendukung Konsep Ekonomi kreatif • Mengunjungi situs Internet, http :// www.Kememparekraf.go.id.
	Tahap 4 Data processing (pengolahan Data)	<p>a) Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan tentang perumusan masalah di langkah kedua.</p> <p>b) Peserta didik secara berkelompok membuat kesimpulan dengan bahasanya sendiri tentang apa yang dinamakan Ekonomi kreatif.</p> <p>c) Peserta didik secara berkelompok membuat kesimpulan dengan bahasanya sendiri tentang sub sector ekonomi kreatif.</p> <p>d) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok kepada kelompok lain. (ket : dikerjakan di LKPD)</p>
	Tahap 5 Verification (pembuktian)	<p>a) Peserta didik bersama dengan guru menelaah hasil diskusi kelompok lainnya tentang perumusan masalah di langkah kedua, konsep Ekonomi Kreatif dan sub sector ekonomi kreatif.</p> <p>b) Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan verifikasi dengan merujuk materi di Buku Siswa atau literatur lain yang mendukung terkait jawaban yang telah diberikan pada LKPD.</p>
	Tahap 6 Generalization (menarik kesimpulan/gener alisasi)	<p>a) Peserta didik bersama dengan guru membuat kesimpulan akhir tentang konsep Ekonomi Kreatif.</p> <p>b) Peserta didik bersama dengan guru membuat kesimpulan akhir tentang sub sector ekonomi kreatif.</p>

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran	Waktu
Penutup	a) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami (Misalnya: Mengapa ekonomi kreatif perlu dikembangkan, Bu?) b) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik mengenai hal-hal yang belum dipahami. c) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan. d) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral bahwa “kreativitas dapat dibangun dengan kerja keras dan terus belajar melakukan inovasi” . e) Peserta didik diingatkan untuk membaca materi pada materi pokok berikutnya yaitu Memanfaatkan persaingan sebagai peluang untuk meraih keunggulan ekonomi bangsa f) Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.	2 menit

C. PENILAIAN

1. Teknik penilaian

a. Sikap Spiritual : Jurnal Observasi

Fokus Penguatan Karakter: bersyukur.

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1.	Jurnal	Lembar catatan perilaku spritual yang menonjol (baik positif maupun negatif)	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

b. Sikap Sosial : Jurnal Observasi

Fokus Penguatan Karakter: Jujur, kerjasama, percaya diri, bertanggung jawab

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1.	Jurnal	Lembar catatan perilaku sosial yang menonjol (baik positif maupun negatif)	Lihat Lampiran 2	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

c. Pengetahuan: Test Essay

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Uraian	Lihat Lampiran 3	Tanya jawab saat pembelajaran berlangsung dan dalam diskusi kelompok	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

d. Keterampilan: Kinerja

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1.	Kinerja	Produk	Lihat Lampiran 4	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

2. Pembelajaran Remedial

Pembelajaran remedial dilakukan dengan bentuk: klasikal maupun individual bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal sesuai hasil analisis penilaian. Format kegiatan pembelajaran dan hasil penilaian remedial (Lamp. 5) serta Program remedial (Lamp.7)

3. Pembelajaran Pengayaan Berdasarkan hasil analisis penilaian, siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan atau pendalaman materi. Format kegiatan pengayaan (Lamp. 6). Pelaksanaan Pengayaan dilaksanakan bentuk membaca materi pengayaan (Lamp. 8).

D. MATERI PEMBELAJARAN

✚ Materi Pembelajaran regular

1. Konsep Ekonomi Kreatif
2. Sub sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia

✚ Materi pembelajaran pengayaan

“Indonesia Menjadi Inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia”

✚ Materi pembelajaran remedial

Sub sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia (Disesuaikan dengan materi yang belum mencapai KBM)

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

✚ Pendekatan : Saintifik

✚ Model : Discovery Learning

F. Media, Bahan dan Alat

Media : Produk ekonomi kreatif, tayangan slide power point (ppt)


Alat : Laptop, LCD Proyektor, Spidol, modem wifi, papan tulis

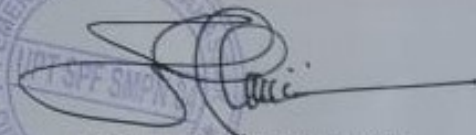
G. Sumber Belajar

1. Suciati,dkk. 2018. Buku Siswa IPS SMP/Mts Kelas IX, Jakarta : Kemendikbud RI tahun 2018 (halaman : 159-168)
2. Internet, <https://adahobi.com/contoh-kerajinan-tangan>
3. Internet, <http://www.Kemenparekraf.go.id>

Makassar, 3 Januari 2022

Mengetahui,
Kepala UPT SPF SMPN 4 Makassar




DRS. HUSAIN PATTA, MM
NIP. 196601011994121003

Guru Mata Pelajaran



IRDAYANI D. PAKIDING, S.Pd
NIP. 198310102009032005

Lampiran 1: Jurnal Sikap Spritual

Petunjuk:

- 1) Amati perkembangan sikap spritual siswa sesuai fokus penguatan karakter, menggunakan instrumen jurnal.
- 2) Isi jurnal dengan menuliskan sikap atau perilaku siswa yang menonjol, baik yang positif maupun yang negatif.

No.	Waktu	Nama Peserta	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Keterangan	Paraf	Tindak Lanjut
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Lampiran 2: Sikap Sosial

Petunjuk:

- 1) Amati perkembangan sikap sosial siswa sesuai fokus penguatan karakter, menggunakan instrumen jurnal.
- 2) Isi jurnal dengan menuliskan sikap atau perilaku siswa yang menonjol, baik yang positif maupun yang negatif.

No.	Waktu	Nama Peserta	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Keterangan	Paraf	Tindak Lanjut
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Lampiran 3: Penilaian Pengetahuan

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.

a) Tes tertulis : Uraian

- Kisi-kisi

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi/ SubMateri	Indikator	Tingkatan Berfikir	Bentuk Soal	No. Soal
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	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.	Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan masyarakat	3.3.1 Menjelaskan konsep ekonomi kreatif	C1	Uraian	Soal 1
			3.3.2 Mengidentifikasi sub sektor ekonomi kreatif	C1	Uraian	Soal 2

- Butir Soal
 1. Jelaskan yang dimaksud dengan ekonomi kreatif secara tepat !
 2. Sebutkan sub sector ekonomi kreatif yang ada di sekitar tempat tinggalmu!

- Pedoman Skor

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Soal 1	Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide, gagasan dan pengetahuan dari SDM sebagai faktor produksi yang utama. • Kata kunci : Gagasan/ide, SDM, Kreativitas, Ekonomi.	10
1. Apabila maknanya benar dan lengkap, skor = 10			
2. Apabila maknanya benar tapi kurang lengkap, skor = 7,5			
3. Apabila maknanya kurang benar dan kurang lengkap, skor = 5,0			
4. Apabila maknanya tidak benar dan tidak lengkap, skor = 0			

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor
2.	Soal 2	Sub sector ekonomi kreatif 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.	40
1. Apabila jawaban benar dan berkaitan, skor = 40 2. Apabila jawaban benar tapi tidak berkaitan, skor = 10 3. Apabila jawaban salah dan tidak berkaitan, skor = 0			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

b) Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan

Mata pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : IX-1 /Genap
 Sub Tema : 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.	AHMAD SAFWAN RAMADHAN AMIN								
2.	ANDI ALDIANSYA H								
3.	Ayu Pertiwi Ramadani								
4.	Azizah Nur Adha								
5.	BALQIS SAKINAH PUTRI AN'NUR								
6.	DWI SETYAWAN ZAPUTRA								
7.	Fira								
8.	HUSNUL KHATIMAH								
9.	IHWANI								
10.	Junaedil								
11.	Kaila Asdar								
12.	KHAIRUNNISA WAJDI								
13.	KHASHIA RHIVANA ZUHAIRA								
14.	M. Akram Nuzula								
15.	M. Rangga Lamparo Saputra R								
16.	M. WILDAN FIRDAUS								
17.	MUH. ALI RAMADHAN								
18.	MUH. ARUMI ASYTAR								

Keterangan Skor :

Ya = 1

Tidak = 0

Skor perolehan

Nilai = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Kriteria Nilai

A = 86 – 100 : Baik Sekali

B = 71– 85 : Baik

C = 56 – 70 : Cukup

D = ≤ 55 : Kurang

Lampiran 4: Penilaian Keterampilan (Unjuk Kerja)

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.

Petunjuk:

Dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kinerja berupa produk (tabel) hasil diskusi tentang “Ekonomi Kreatif”, maka ketrampilan peserta didik dapat dinilai sebagai berikut :

a) Rubrik Penilaian Keterampilan Individu

LEMBAR OBSERVASI KINERJA DISKUSI DAN PRESENTASI

Satuan Pendidikan : UPT SPF SMP NEGERI 4 MAKASSAR
 Mata pelajaran : IPS
 Tema : Ekonomi Kreatif
 Sub Tema : Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat
 Kelas/Semester : IX.1 – A /Genap

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian																				Jumlah Skor	Nilai Akhir	Predikat	Keterangan
		Berpatisipasi 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	AHMAD SAFWAN RAMADHAN AMIN																								Keterangan Skor : Baik sekali = 4 Baik = 3 Cukup = 2 Kurang = 1 Skor perolehan Nilai ----- ----- x 100 Skor maksimal
2	ANDI ALDIANSYAH																								
3	Ayu Pertiwi Ramadani																								
4	Azizah Nur Adha																								
5	BALQIS SAKINAH PUTRI AN'NUR																								
6	DWI SETYAWAN ZAPUTRA																								
7	Fira																								
8	HUSNUL KHATIMAH																								
9	IHWANI																								

Lampiran 5 : Format Pelaksanaan dan Hasil Pembelajaran Remedial

Satuan Pendidikan : UPT SPF SMP NEGERI 4 MAKASSAR
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX/2 (Genap)
Materi Remedial : Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat
Waktu Pemb. Remedial : ...
Waktu Ulangan Remedial : ...
Ketuntasan Belajar Minimal : 75

No.	Nama Siswa	Nilai Tes	KD Tidak Tuntas	Bentuk Pembelajaran Remedial	Nilai Hasil Remedial	Ket.
1.				Lihat Lamp.7		
2.						
Dst.						

Lampiran 6 : Format Pelaksanaan dan Hasil Pembelajaran Pengayaan

Satuan Pendidikan : UPT SPF SMP NEGERI 4 MAKASSAR
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX/2 (Genap)
Materi Pengayaan : Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat
Waktu Pemb. Remedial : ...
Waktu Ulangan Remedial : ...
Ketuntasan Belajar Minimal : 75

NO.	Nama Siswa	Nilai Test	Bentuk Pengayaan
1.			Lihat Lamp.8
2.			
Dst.			

LAMPIRAN 7 : PROGRAM REMIDIAL

Ketentuan :

- Remedial : Diberikan kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal dalam Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.
- Bentuk : Klasikal maupun individual

Materi Remedial

LAMPIRAN 8 : MATERI PENGAYAAN

Ketentuan :

- Pengayaan : Diberikan kepada siswa yang sudah menuntaskan pembelajaran dalam Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.
- Bentuk : Membaca Materi Pengayaan
- Materi Pengayaan : Indonesia Menjadi Inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia

MATERI PENGAYAAN

Indonesia Menjadi Inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia

Indonesia menjadi inisiator untuk mendorong kebangkitan sektor ekonomi kreatif dunia. Untuk itu, tahun ini akan menjadi momen yang penting sekaligus menantang bagi sektor ekonomi kreatif Indonesia. Pasalnya, 2021 telah ditetapkan Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) sebagai Tahun Internasional Ekonomi Kreatif melalui Resolusi Umum PBB N0. 74/198. Paling membanggakan, Indonesia memprakarsai resolusi PBB mengenai kemajuan ekonomi kreatif dunia tersebut. Disampaikan dalam pertemuan Friends of Creative Economy (FCE) pada 11 November 2020 lalu, Indonesia diharapkan mampu mendorong implementasi Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia 2021 secara efektif, baik bagi pemulihan sektor ekonomi kreatif maupun ekonomi dunia.

Pertemuan FCE yang berlangsung pada tanggal 11-12 November 2020 atas kolaborasi antara; Kemenparekraf/Baparekraf dengan Kementerian Luar Negeri RI. Acara ini dilangsungkan secara hybrid, yakni kombinasi antara pertemuan virtual dan pertemuan fisik. Pertemuan FCE pertama kali diadakan pada 6 November 2018, sebelum World Conference on Creative Economy (WCCE) digelar. Dalam pertemuan FCE 2020, topik bahasan forum merujuk pada persiapan pelaksanaan Tahun Internasional Ekonomi Kreatif 2021. Acara ini dihadiri 55 negara dan 8 organisasi internasional. Pesertanya terdiri dari beragam latar belakang, mulai dari pelaku ekonomi kreatif, pemerintahan, organisasi internasional, hingga akademisi. Dalam pertemuan tersebut, Indonesia mengusulkan tema “Inclusively Creative: A Global Recovery”. Tema ini dipilih mengingat ekonomi kreatif memiliki potensi besar terhadap pemulihan ekonomi global. Dalam pembukaan pertemuan FCE 2020 tersebut, Wamenparekraf Angela H. Tanoesoedibjo menjelaskan, kata “inklusivitas” dalam tema tersebut berasal dari keyakinan bahwa melalui pemberian kesempatan yang sama tanpa memandang latar belakang, ekonomi kreatif akan menjembatani kekompakan antar masyarakat.

Perkembangan Ekonomi Kreatif Indonesia Terus Signifikan. Cerahnya nama Indonesia pada sektor ekonomi kreatif dunia tidak lahir dari proses yang singkat. Nama besar Indonesia dalam ekonomi kreatif dunia tercipta berkat upaya seluruh pelaku ekonomi kreatif pada tahun-tahun sebelumnya. Tidak heran, saat ini Indonesia dianggap sebagai pelopor revolusi industri kreatif dunia. Hal ini dapat dibuktikan dari perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia yang terus meningkat secara signifikan setiap tahunnya. Menurut data dari laporan OPUS Ekonomi Kreatif 2020, kontribusi subsektor ekraf pada Produk Domestik Bruto (PDB) nasional mencapai Rp1.211 triliun. Mengutip dari Kompas.id, angka tersebut meningkat dari 2017 dan 2018, yang hanya sebesar Rp1.000 triliun dan Rp1.105 triliun. Torehan angka tersebut membawa Indonesia menduduki posisi ketiga terbesar di dunia, dengan kontribusi sektor ekonomi kreatif terhadap PDB. Sedangkan, dua posisi sebelumnya ditempati oleh Amerika Serikat dan Korea Selatan. Meski menempati posisi ketiga, Indonesia justru lebih unggul dari Amerika Serikat dari segi serapan

tenaga kerja pada sektor ekonomi kreatif. Menurut laman Good News From Indonesia, pada 2019 sektor ekonomi kreatif Indonesia mampu menyerap hingga 17 juta tenaga kerja. Angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan Amerika Serikat yang hanya memiliki 4,7 juta pekerja pada sektor ekonomi kreatif. Maka sudah sepantasnya jika Indonesia menjadi inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

EKONOMI KREATIF

Sub Tema : Mengembangkan ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

Satuan Pendidikan : UPT SPF SMP NEGERI 4

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : IX / Genap

Kelompok :
Nama Anggota : 1.
2.
3.
4.
5.
6.

Ekonomi kreatif saat ini dikembangkan menjadi pilar ekonomi negara. Pengembangan ekonomi kreatif dilakukan oleh negara dengan cara memfasilitasi para pengusaha. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu hal yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya. Ekonomi kreatif mendorong pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi nasional.

Permasalahan	Solusi
Apakah yang dibutuhkan seorang pengrajin untuk menghasilkan barang yang disukai masyarakat?	
Manakah yang lebih dibutuhkan oleh seorang yang akan membuka usaha: modal atau kreativitas?	
Mengapa kreativitas dibutuhkan dalam ekonomi kreatif?	
Sector apa sajakah yang termasuk ekonomi kreatif?	