

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMPN 3 PEGANDON  
Kelas/Semester : 1X /II  
Tema : Ketergantungan Antar ruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan masyarakat.  
Sub Tema : Ekonomi Kreatif  
Alokasi Waktu : 1 X 10 Menit

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif
2. Menjelaskan subsektor ekonomi kreatif

### B. Kegiatan Pembelajaran

<b>1. Pendahuluan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Salam, Berdoa, dan mengecek kehadiran peserta didik</li><li>• Guru Mengulas secara singkat materi minggu lalu dengan tanya jawab</li></ul>
<b>2. Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menanyakan siapa siswa yang bercita-cita menjadi wirausahawan?</li><li>• Guru menjelaskan peranan wirausahawan dalam kegiatan ekonomi.</li><li>• Guru menjelaskan subsektor ekonomi kreatif</li><li>• Siswa dan guru membahas bersama materi yang belum dipahami.</li></ul>
<b>3. Kegiatan Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan dengan pemberian umpan balik</li><li>• Memberikan motivasi agar siswa tetap semangat belajar</li><li>• Salam</li></ul>

### C. Penilaian

- Sikap dan social : (dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran)
- Pengetahuan : Latihan soal dan tes tertulis
- Keterampilan : Dilakukan dengan melihat keaktifan siswa (tanya jawab) dan melihat hasil diskusi kelompok

## PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Aditya NurRohman	75	75	75	75	300	75	C
2		...	...	...	...	...	...	...

#### Keterangan :

BS : Bekerja Sama                      TJ : Tanggung Jawab  
 JJ : Jujur                                      DS : Disiplin

#### Catatan :

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
  - 100 = Sangat Baik
  - 75 = Baik
  - 50 = Cukup
  - 25 = Kurang
- Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria =  $100 \times 4 = 400$
- Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai =  $300 : 4 = 75$
- 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)

#### b. Pengetahuan

- Tertulis Pilihan Ganda (*Lihat lampiran*)

#### c. Keterampilan ( Terlampir)

#### 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

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Drs. Sutrimo, M.Si.**  
NIP. 19650715 199512 1 003

Pegandon, .. Januari 2022

Guru Mata Pelajaran

Endri Purwaningsih, S.Pd.  
NIP. 19710820 200212 2 004

#### Catatan Kepala Sekolah :

.....

.....

## Lampiran 1. Penilaian Pengetahuan

### SOAL PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang ( X) pada pilihan jawaban!

1. Kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan inovatif disebut.....
  - A. kerja
  - B. Usaha
  - C. Kreativitas
  - D. Produksi
2. Usaha mengembangkan kegiatan ekonomi dengan mendasarkan pada ide dan gagasan-gagasan inovatif Individu masyarakat disebut ....
  - A. industry kreatif
  - B. ekonomi kreatif
  - C. produk kreatif
  - D. tenaga kreatif
3. Industri kreatif dapat berkembang pesat jika didukung factor berikut, *kecuali*....
  - A. jumlah penduduk
  - B. keberagaman budaya
  - C. ekonomi kreatif
  - D. sumber daya alam
4. Berikut adalah upaya pemerintah dalam meningkatkan ekonomi kreatif, *kecuali*....
  - A. perlindungan atas Hak Kekayaan Intelektual (HKI) masyarakat
  - B. pendidikan dan pelatihan bagi tenaga kerja
  - C. menambah perekrutan tenaga ahli dari luar negeri
  - D. pembangunan pasar dan sarana promosi
- 5..Sub sector ekonomi kreatif yang berkaitan dengan desain pakaian adalah.....
  - A. fashion
  - B. Desain grafis
  - C. Arsitekrur
  - D. Periklanan

Lampiran 2 :

Ketrampilan

Diskusi Kelompok :

1. Bentuk kelompok dengan anggota antara 3-4 orang kelompok!
2. Diskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini:
  - a. Apa yang harus dimiliki seorang pengusaha agar produksi yang dihasilkan disukai masyarakat?
  - b. Mana yang lebih dibutuhkan oleh seorang yang akan membuka usaha antara modal dan kreativitas?
  - c. Bagaimana prospek industri kreatif bagi peningkatan ekspor Indonesia ke negara lain ?
3. Tulis jawaban pada selembar kertas!
4. Presentasikan jawaban di depan kelas!
5. Tanggapi atau jawab apabila ada tanggapan/pertanyaan dari kelompok lain!
6. Penilaian tidak terbatas pada penguasaan materi, ada penilaian sikap rasa ingin tahu, disiplin, dan kerjasama.