


RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	:	SMP N 1 Praya
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Materi Pokok	:	Ketertanggung antarruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat
Sub Materi Pokok	:	Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat
Kelas/ Semester	:	IX /Genap
Alokasi Waktu	:	1 x pertemuan (2 x 40 Menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran, peserta didik mampu memahami pengertian ekonomi kreatif, memberikan contoh-contoh sub sektor ekonomi kreatif dan menganalisis potensi-potensi ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan di daerahnya.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DISKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Orientasi <ul style="list-style-type: none"> 1) Guru menyampaikan salam dan mengajak peserta didik berdoa. 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru memberi motivasi kepada peserta didik agar selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran b. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan apersepsi dengan mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang lalu tentang perdagangan internasional c. Acuan <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru. 	15 menit
Kegiatan Inti		45 menit
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientasi peserta didik pada masalah(Stimulasi/Pemberian Rangsangan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan video tentang perkembangan ekonomi kreatif di luar negeri dan tanah air. <div style="text-align: center;">  </div>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diajak mengamati tayangan video tentang perkembangan ekonomi kreatif di luar negeri dan tanah air. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Problem statement (pertanyaan/identifikasi masalah) 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan atau membuat pertanyaan tentang isi permasalahan dalam tayangan video tentang perkembangan ekonomi kreatif di luar negeri dan tanah air. • Guru menuliskan di papan tulis terkait hal – hal yang ingin diketahui peserta didik. • Peserta didik dengan bantuan guru, diajak menyeleksi apakah hal – hal yang ingin diketahui sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bentuk – bentuk pertanyaannya antara lain seperti : <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah pengertian ekonomi kreatif? 2. Jelaskan minimal 4 sub sektor ekonomi kreatif! 3. Sebutkan 2 strategi pengembangan ekonomi kreatif oleh pemerintah! 4. Jelaskan minimal 2 kriteria yang dibutuhkan oleh generasi muda agar mampu menghasilkan kreatifitas yang bernilai ekonomi! 5. Analisislah, apakah strategi pengembangan ekonomi kreatif oleh pemerintah sudah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tuntutan masyarakat?, jelaskan alasannya! 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data collection (pengumpulan data) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelompok diskusi dengan 4 orang anggota setiap kelompok. • Peserta didik membaca buku siswa atau internet /referensi lain tentang ekonomi kreatif. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data processing (pengolahan data) 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan (menyempurnakan jawaban sementara yang telah dirumuskan dalam kelompok) • Peserta didik juga diminta mendiskusikan di dalam kelompok untuk mengambil kesimpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil kesimpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan. • Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil kesimpulan kelompok yang dipresentasikan. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan. 	

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi melalui media power point tentang ekonomi kreatif. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. 3. Guru bersama siswa membuat kesimpulan atas materi pembelajaran yang telah diberikan. 4. Guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik melalui pemberian soal pilihan ganda. 5. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 6. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral agar meningkatkan kreativitas generasi muda. 7. Peserta didik diminta mempersiapkan materi di pertemuan yang akan datang yaitu pusat – pusat keunggulan di Indonesia 	20 menit
----------------	--	----------

C. PENILAIAN HASIL BELAJAR :

- a. Teknik penilaian
 - 1) Kompetensi Sikap : Observasi
 - 2) Kompetensi Pengetahuan : Tes tertulis bentuk obyektif
 - 3) Kompetensi Keterampilan : Observasi
- b. Bentuk Penilaian
 - 1) Observasi : Jurnal Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
 - 2) Tes tertulis : pilihan ganda

Mengetahui :
Kepala SMP N 1 Praya

Praya, Januari 2021
Guru Bidang Studi IPS

M A J R I, S.Pd, M.Pd
NIP. 19681231 199203 1 109

YUDI TRI ARIYANTO, S.Pd
NIP. 19860622201001007

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

1. Materi Pokok : Ekonomi kreatif
2. Mata Pelajaran : IPS Terpadu
3. Kelas/Semester : IX /2
4. Petunjuk Belajar :
 - a) Bacalah secara cermat sebelum mengerjakan
 - b) Pelajari materi IPS yang berhubungan dengan ekonomi kreatif
 - c) Kerjakan secara kelompok
 - d) Konsultasikan dengan guru apabila terjadi kesulitan
5. Tujuan yang akan dicapai
 Dalam kegiatan ini peserta didik dapat menganalisis pengembangan ekonomi kreatif
6. Tugas :
 - 1) Apakah pengertian ekonomi kreatif?
 - 2) Jelaskan minimal 4 sub sektor ekonomi kreatif!
 - 3) Jelaskan minimal 2 kriteria yang dibutuhkan oleh generasi muda agar mampu menghasilkan kreatifitas yang bernilai ekonomi!
 - 4) Jelaskan 2 strategi pengembangan ekonomi kreatif oleh pemerintah!
 - 5) Analisislah, apakah strategi pengembangan ekonomi kreatif oleh pemerintah sudah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tuntutan masyarakat?, jelaskan alasannya!

KELOMPOK

- ANGGOTA : 1.
2.
3.
4.
5.

Pertanyaan	Jawaban
1) Apakah pengertian ekonomi kreatif?	
2) Jelaskan minimal 4 sub sektor ekonomi kreatif!	
3) Jelaskan minimal 2 kriteria yang dibutuhkan oleh generasi muda agar mampu menghasilkan kreatifitas yang bernilai ekonomi!	
4) Jelaskan 2 strategi pengembangan ekonomi kreatif oleh pemerintah!	
5) Analisislah, apakah strategi pengembangan ekonomi kreatif oleh pemerintah sudah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tuntutan masyarakat?, jelaskan alasannya!	

No.	Unsur-unsur jawaban LKPD
1.	<p>Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi.</p>
2.	<ul style="list-style-type: none"> a. Periklanan (<i>advertising</i>). Kegiatan ini berkaitan dengan jasa periklanan, yakni komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu. Meliputi proses kreasi, operasi, dan distribusi dari periklanan yang dihasilkan b. Arsitektur. Kegiatan ini berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh. Misalnya, arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi. c. Pasar Barang Seni. Kegiatan ini berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni dan sejarah yang tinggi . d. Kerajinan (<i>craft</i>). Antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam, kaca, porselen, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. e. Desain. Kreatif ini yang berkaitan dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri. f. Fesyen (<i>fashion</i>). Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya. g. Permainan Interaktif (<i>game</i>). Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. h. Musik. Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukkan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. i. Seni Pertunjukan (<i>showbiz</i>). Kegiatan ini berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukkan. j. Penerbitan dan Percetakan. Kegiatan ini berkaitan dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital. k. Layanan Komputer dan Perangkat Lunak (<i>software</i>). l. Televisi dan Radio (<i>broadcasting</i>). Kegiatan ini berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi. m. Riset dan Pengembangan. Kegiatan ini berkaitan dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi, serta mengambil manfaat terapan dari ilmu dan teknologi .
3.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan insentif untuk memacu pertumbuhan industri kreatif berbasis budaya. Insentif tersebut meliputi perlindungan produk budaya, kemudahan memperoleh dana pengembangan, fasilitas pemasaran dan promosi, hingga pertumbuhan pasar domestik dan internasional. b. Membuat <i>Roadmap Industry</i> 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 <i>Indonesia Creative Council</i> yang menjadi jembatan untuk menyediakan fasilitas

	bagi para pelaku industri kreatif.
4.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencoba menemukan ide-ide kreatif dan inovatif-nya berdasarkan pengamatan lingkungan sekitar 2. Memberikan sentuhan modifying ideas atau Modifikasi Ide-ide sehingga realistis dan cocok dengan kondisi saat ini. 3. Berani mencoba hal-hal baru yang menantang. 4. Ikut dalam sebuah komunitas kreasi. 5. Percaya pada kemampuan diri sendiri
5.	Sudah sesuai dengan tuntutan masyarakat, namun penerapannya perlu adanya pengawasan sehingga seluruh kebijakan pemerintah dapat terlaksana dengan baik. Peran serta masyarakat diperlukan untuk mendukung berbagai kebijakan/strategi pemerintah terutama tentang peningkatan ekonomi kreatif.

Lampiran 2

(Penilaian Pengetahuan)

Kisi-Kisi Tes Tertulis


No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jml 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	Ekonomi Kreatif	3.3.1 Konsep Ekonomi Kreatif 3.3.2 Subsektor Ekonomi Kreatif 3.3.3 Kegiatan-kegiatan daerah dalam rangka mengenalkan ekonomi kreatif 3.3.4 Kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kegiatan ekonomi kreatif	Pilihan Ganda	5

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Nama Sekolah : **SMP Negeri 1 Praya**
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kurikulum : 2013
 Kelas/Semester : IX /Genap
 Jumlah Soal : 5
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor 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	3.3.1 Menyebutkan pengertian ekonomi kreatif;	Ekonomi Kreatif	- Peserta didik dapat menjelaskan konsep kreativitas	C2	PG	1
		3.3.2 Mengidentifikasi subsector ekonomi kreatif;		- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian ekonomi kreatif	C2	PG	2
		3.3.3 Menyebutkan contoh kegiatan dalam rangka mengenalkan ekonomi kreatif;		- Peserta didik dapat mengaitkan jenis subsector ekonomi kreatif dari gambar	C4	PG	3
		3.3.4 Menganalisis upaya pemerintah dalam meningkatkan ekonomi kreatif.		- Peserta didik dapat mengidentifikasi kegiatan dalam rangka mengenalkan ekonomi kreatif	C2	PG	4
				- Peserta didik dapat menganalisis upaya pemerintah dalam meningkatkan ekonomi kreatif	C4	PG	5

Soal, Rubrik Penilaian dan Pedoman Penskoran

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban	Skor	Bobot
1	<p>Kreativitas seseorang mengandung arti, bahwa orang tersebut</p> <p>a. menghasilkan pekerjaan baru</p> <p>b. menghasilkan banyak gagasan baru</p> <p>c. melahirkan sesuatu yang sudah dikenal</p> <p>d. memunculkan ide-ide yang sudah diuji coba</p>	b	1	20
2	<p>Ekonomi kreatif adalah....</p> <p>a. Pengembangan konsep ekonomi berdasarkan pada gagasan-gagasan baru yang inovatif</p> <p>b. Pengembangan konsep ekonomi berdasarkan pada kerjaan baru</p> <p>c. Pengembangan konsep ekonomi berdasarkan pada ide yang sudah dikenal</p> <p>d. Pengembangan konsep ekonomi berdasarkan pada ide-ide yang telah diuji coba</p>	a	1	20
3	 <p>Pak Budi beserta karyawan berhasil mengolah ban bekas menjadi furniture meja kursi yang sangat laku di pasaran. Menunjukkan ekonomi kreatif pada sub sector</p> <p>a. Kerajinan</p> <p>b. Periklanan</p> <p>c. Fashion</p> <p>d. Permainan Interaktif</p>	a	1	20
4	<p>Salah satu kegiatan Pemerintah Lombok Tengah sebagai wadah untuk mengembangkan pasar kreatif adalah....</p> <p>a. Razia Satpol PP untuk pedagang kaki lima di pasar besar</p> <p>b. Mendorong meningkatnya impor barang-barang unik</p> <p>c. Pemberdayaan pelaku usaha di bidang budaya & pariwisata serta pameran hasil karya masyarakat</p> <p>d. Pengembangan budaya lokal</p>	c	1	20
5	<p>Upaya pemerintah dalam meningkatkan ekonomi kreatif, kecuali....</p> <p>a. Menyiapkan bantuan dana untuk para pelaku ekonomi kreatif</p> <p>b. Membentuk organisasi khusus dalam mengembangkan ekonomi kreatif</p> <p>c. Memberikan perlindungan hukum seperti Hak Kekayaan Intelektual pada karya anak bangsa</p> <p>d. Meningkatkan arus impor barang-barang unik dan inovatif</p>	d	1	20
Jumlah			5	100

Lampiran 3
PENILAIAN ASPEK SIKAP

Jurnal Perkembangan Sikap

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Praya
Kelas/Semester : IX/2

No	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ket.
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				

Ket.

Jurnal biasanya digunakan untuk mencatat perilaku peserta didik yang “ekstrim.” Jurnal tidak hanya didasarkan pada apa yang dilihat langsung oleh pendidik, walikelas, dan guru BK, tetapi juga informasi lain yang relevan dan valid yang diterima dari berbagai sumber.

Lampiran 4
Lembar Observasi Penilaian Aspek Keterampilan

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Praya
Mata pelajaran : IPS Terpadu
Kelas/semester : IX/2

Penilaian keterampilan presentasi

No	Nama	Aspek Penilaian												
		Penguasaan Materi				Media yang digunakan				Sistematika penyampaian				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														

Rubrik penilaian keterampilan presentasi

No.	Aspek yang diamati	Rubrik	Skor
1.	Penguasaan materi	<ol style="list-style-type: none"> Cepat merespon pertanyaan dengan benar Percaya diri Konsepnya benar Menggunakan bahasa Indonesia yang benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 jika ada 4 aspek terpenuhi • Skor 3 jika ada 3 aspek terpenuhi • Skor 2 jika ada 2 aspek terpenuhi • Skor 1 jika ada 1 aspek terpenuhi
2.	Media yang digunakan	<ol style="list-style-type: none"> Terkait materi Mendukung materi Mudah digunakan Aman digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 jika ada 4 aspek terpenuhi • Skor 3 jika ada 3 aspek terpenuhi • Skor 2 jika ada 2 aspek terpenuhi • Skor 1 jika ada 1 aspek terpenuhi

3.	Sistematika penyampaian	1. Runtut 2. Logis 3. Sistematis 4. Teliti	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 jika ada 4 aspek terpenuhi • Skor 3 jika ada 3 aspek terpenuhi • Skor 2 jika ada 2 aspek terpenuhi • Skor 1 jika ada 1 aspek terpenuhi
----	-------------------------	---	--

Keterangan Skor :

Baik sekali = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

Skor Maksimal tiap siswa $4 \times 3 = 12$

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

Tabel konversi Penilaian Keterampilan	
Skor Total	Huruf
86 – 100	Sangat Baik (A)
71 – 85	Baik (B)
56 – 70	Cukup (C)
≤ 55	Kurang (D)