

PERANGKAT PEMBELAJARAN TES TAHAP 2 GURU PENGGERAK



Terdiri dari :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Penilaian / Evaluasi Pembelajaran
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
4. Bahan Ajar (*Handout*)

Disusun oleh :

Nama : SUKARTI, S.Pd
NIP : 197107072014082001
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kabupaten : Malang
Provinsi : Jawa Timur

PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 GEDANGAN
JlnDiponegoro 244 Gedangan Kec. Gedangan Kab Malang

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP NEGERI 1 GEDANGAN
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester	: IX / Genap
Tema	: Ekonomi kreatif
Sub tema	: Pengembangan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah (pengolahan limbah serabut kelapa)
Pembelajaran Ke	: 5
Alokasi Waktu	: 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan literasi dan diskusi kelompok yang dibimbing oleh guru, peserta didik dapat menjelaskan konsep ekonomi kreatif dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengamati barang dan informasi dari internet, siswa mampu menganalisis potensi alam wilayah Gedangan untuk mengembangkan ekonomi kreatif
3. Melalui kegiatan literasi digital, siswa mampu menguraikan alternatif olahan limbah serabut kelapa mulai dari jenis olahan sampai pada cara membuatnya.
4. Melalui form rubrik penilaian aspek keterampilan berpikir kreatif, siswa mampu memilih aspek-aspek yang dikaji dengan perolehan nilai minimal 80.

Fokus karakter : religius, nasionalis, disiplin, kemandirian, kerja sama, teliti, jujur, kritis, dan tanggungjawab.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam. (PPK - Religius)➤ Guru menanyakan kabar peserta didik.➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik. (PPK - Disiplin)➤ Peserta didik berdoa bersama dibimbing oleh guru. (PPK - Religius)➤ Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya. (PPK - Nasionalisme)➤ Guru membuat kesepakatan belajar untuk peserta didik. (PPK - Disiplin) <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan konsep yang sudah dimiliki oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya.➤ Siswa mengamati barang hasil karya yang di pegang guru➤ Siswa diminta untuk mengemukakan apa yang terpikirkan dari barang tersebut (untuk mengecek pengetahuan awal siswa sekaligus mengarahkan siswa pada permasalahan yang akan dikaji dalam pembelajaran)➤ Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dan kriteria penilaian)(4C – Komunikasi) dan (PPK - Kemandirian)	3 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dibangkitkan motivasinya oleh guru dengan memberikan manfaat belajar ekonomi kreatif dalam kehidupan sehari-hari. <i>Manfaat kita mempelajari materi ini antara lain:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Agar siswa mampu menghasilkan barang yang berasal dari limbah yang melimpah di sekitar kita. • Ekonomi kreatif kalau di lakukan secara terus menerus akan menghasilkan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat. • Gambaran kesuksesan seseorang itu lewat jalan yang bermacam macam termasuk secara rutin melakukan aktifitas yang selalu bermanfaat. <p>Tujuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. <p>Langkah Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang prosedur kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. <p>Penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik memperhatikan arahan dari guru tentang penilaian yang akan dilakukan oleh guru, antara lain : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Sikap: penilaian diri • Penilaian pengetahuan: kuis 5 soal pilihan ganda • Penilaian keterampilan: observasi 	
Inti	<p>Sintak 1 Model <i>Discovery Learning</i> <u>Pemberian rangsangan (Stimulation)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan stimulus kepada peserta didik tentang sebuah fas bunga sederhana. (Mengamati) dan (Literasi Sains) <p>Sintak 2 Model <i>Discovery Learning</i> <u>Pernyataan/ Identifikasi Masalah (Problem Statement)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dibimbing oleh guru untuk membuat pertanyaan dan guru menuliskan pertanyaan mereka di papan tulis (maksimal 3 pertanyaan). <i>Dari kegiatan pengamatan vas bunga sederhana yang sudah kalian amati barusan, buatlah pertanyaan bebas terkait pengamatan tadi!</i> <i>Pertanyaan yang diharapkan:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Berasal dari apakah produk tersebut? • Apa saja manfaat dari serabut kelapa? • Apakah laku di pasaran bila kita sudah menghasilkan produk? <p>(Menanya), (4C – Kreatif/Kritis), dan (PPK - Kemandirian)</p> <p>Sintak 3 Model <i>Discovery Learning</i> <u>Pengumpulan data (Data Collection)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengarahkan dan mengajak peserta didik untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang sudah mereka buat melalui kegiatan percobaan dan membagi peserta didik dalam kelompok dengan anggota masing-masing 4 orang. (PPK – Kerjasama) dan (4C – Kolaborasi) 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kuis sebagai evaluasi untuk penilaian pengetahuan dan sikap (penilaian diri) serta meminta peserta didik mengerjakan tes tersebut langsung di kertas yang dibagikan oleh guru. ➤ Peserta didik dibimbing guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar yang telah dilakukan. (4C – Komunikasi) dan (PPK – Kemandirian) ➤ Guru memberikan tugas untuk mempelajari materi pada pertemuan selanjutnya. ➤ Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik. (PPK – Religius) 	2 menit

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

a. Teknik Penilaian

1) Sikap Sosial

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Penilaian Diri	Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran

2) Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Soal Pilihan Ganda	Lampiran 2	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian Pencapaian pembelajaran

3) Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1.	Praktik	Lembar Penilaian Praktik	Lampiran 3	Saat pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran

b. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1) Pembelajaran remedial

Pembelajaran remedial di laksanakan berdasarkan hasil analisis hasil penilaian harian. Belum tuntas secara klasikal : pembelajaran ulang. Belum tuntas secara individual : belajar kelompok, bimbingan perorangan atau tutor sebaya.

2) Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi dan meringkas buku-buku referensi.

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Gedangan

Gedangan, 31 Desember 2021
Guru Mata Pelajaran IPS

MOHAMAD UNTUNG, S.Pd

NIP. 196810111992031005

SUKARTI, S.Pd

NIP. 197107072014082001



**EVALUASI
PEMBELAJARAN**

Lampiran 1 : Penilaian Sikap

PENILAIAN SIKAP

Kisi-Kisi Penilaian Sikap KD 3.3 IPS Kelas IX Semester 2

Kompetensi Dasar	Butir Nilai Sikap	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
3.11 Menganalisis konsep ekonomi kreatif, dalam kehidupan sehari-hari	Kejujuran Disiplin Tanggung jawab	Tertulis	Penilaian Diri
4.11 mengumpulkan produk hasil kreatifitas siswa tentang ekonomi kreatif			

TABEL ASPEK DAN INDIKATOR SIKAP

No.	Aspek Sikap	Indikator sikap
1.	Kejujuran	<ul style="list-style-type: none">• Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan• Tidak menjadi plagiat (mengambil atau menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber)• Mengungkapkan perasaan apa adanya• Membuat laporan berdasarkan data atau informasi apa adanya• Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki
2.	Disiplin	<ul style="list-style-type: none">• Datang tepat waktu• Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah• Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan• Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar
3.	Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none">• Melaksanakan tugas individu dengan baik• Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan• Tidak menyalahkan atau menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat• Mengembalikan barang yang dipinjam• Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan• Menepati janji• Tidak menyalahkan orang lain untuk kesalahan tindakan kita sendiri• Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa diminta/disuruh

PENILAIAN DIRI

Nama :

Kelas :

PETUNJUK :

Lakukan penilaian terhadap dirimu sendiri tentang sikap atau perilaku selama proses pembelajaran.

Kejujuran

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan		
2.	Tidak menjadi plagiat (mengambil atau menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber)		
3.	Mengungkapkan perasaan apa adanya		
4.	Membuat laporan berdasarkan data atau informasi apa adanya		
5.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki		

Disiplin

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Datang tepat waktu		
2.	Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah		
3.	Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan		
4.	Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar		

Tanggung Jawab

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Melaksanakan tugas individu dengan baik		
2.	Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan		
3.	Tidak menyalahkan atau menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat		
4.	Mengembalikan barang yang dipinjam		
5.	Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan		
6.	Menepati janji		
7.	Tidak menyalahkan orang lain untuk kesalahan tindakan kita sendiri		
8.	Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa diminta/disuruh		

NILAI SIKAP

No.	Nama Siswa	Kelas	KKM	Aspek yg Dinilai			Skor	Nilai Akhir	Predikat	Keterangan		
				Kejujuran (Maks = 5)	Disiplin (Maks = 4)	Tanggung jawab (Maks = 8)				Tuntas	Tidak Tuntas	
1.		IX	75									
2.		IX	75									
3.		IX	75									
4.		IX	75									
5.		IX	75									
6.		IX	75									
7.		IX	75									
8.		IX	75									
9.		IX	75									
10.		IX	75									
...												
JUMLAH												
RATA-RATA												
PERSENTASE KETUNTASAN ASPEK SIKAP											 %

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Skor}}{17} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
86 - 100	SB	Sangat Baik (Tuntas)
70 - 85	B	Baik (Tuntas)
50 - 69	C	Cukup (Tidak Tuntas)
0 - 49	K	Kurang (Tidak Tuntas)

Lampiran 2 : Penilaian Pengetahuan

PENILAIAN PENGETAHUAN


KISI-KISI SOAL

- Mata pelajaran** : IPS
Jenjang : SMP
Kelas / Semester : IX / 2
Kompetensi Inti : 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi

IPK	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Teknik Penilaian	Bentuk Soal	Nomor Soal	Kunci	Ranah Kognitif	Level Kognitif
Menjelaskan konsep ekonomi kreatif	Ekonomi kreatif	Menjelaskan konsep ekonomi kreatif	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1	D	C2	Pengetahuan dan Pemahaman (L1)
Disajikan ilustrasi agar dapat mengidentifikasi peluang ekonomi kreatif yang membangkitkan perekonomian masyarakat.	Ekonomi kreatif	Disajikan ilustrasi agar dapat mengidentifikasi peluang ekonomi kreatif yang membangkitkan perekonomian masyarakat..	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	2	D	C4	Penalaran (L3)
Disediakan data, agar dapat merangsang siswa untuk berinovasi dan memunculkan kreatifitas	Ekonomi kreatif	Disediakan data, agar dapat merangsang siswa untuk berinovasi dan memunculkan kreatifitas.	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	3	C	C3	Aplikasi (L2)
Disediakan data, peserta didik dapat memilih sesuai dengan ekonomi kreatif	Ekonomi kreatif	Disediakan data, peserta didik dapat memilih sesuai dengan ekonomi kreatif.	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	4	A	C3	Aplikasi (L2)

Disajikan data, peserta didik dapat mengaitkan hubungan antara kreatifitas dan peluang usaha di masa depan	Ekonomi kreatif	Disajikan data, peserta didik dapat mengaitkan hubungan antara kreatifitas dan peluang usaha di masa depan.	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	5	D	C4	Penalaran (L3)
------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------	---------------	---	---	----	----------------

RUMUSAN SOAL

Indikator Soal	HOTS / LOTS	Nomor Soal	KonSoal	Kunci	Level Kognitif
Disajikan gambar, peserta didik dapat menjelaskan konsep getaran dalam gambar tersebut.	LOTS	1	 <p>Ekonomi kreatif yang bisa dikembangkan di daerah pada gambar diatas adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan produk makanan ringan agar wisatawan yang datang bisa menikmatinya Memproduksi es agar wisatawan yang kehausan bisa merasakan segarnya Menyediakan jasa foto agar wisatawan bisa berfoto di situ sebagai kenang kenangan Memproduksi kripik apel dari hasil alam yang ada agar bisa meningkatkan pendapatan 	D	Pengetahuan dan Pemahaman (L1)
Disajikan ilustrasi agar dapat mengidentifikasi peluang ekonomi kreatif yang membangkitkan perekonomian masyarakat.	HOTS	2	Desa Y merupakan daerah penghasil pisang yang sangat terkenal sehingga desa ini di juluki sebagai Desa Gedangan mereka sangat menggantungkan hidupnya dari hasil pisang terutama di buat makanan ringan aneka makanan khas seperti ceriping pisang , buah pisang dan adalagi sebagai gethuk pisang . pernyataan di bawah ini yang benar tentang	D	Penalaran (L3)

Indikator Soal	HOTS / LOTS	Nomor Soal	KonSoal	Kunci	Level Kognitif
			<p>ilustrasi di atas adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Kondisi desa Y sangat tergantung dengan kerajinan yang terbuat dari ceripung dan gethuk pisang Kondisi alam desa Y sangat mempengaruhi perekonomian yang dilakukan oleh masyarakatnya Semua masyarakat desa tersebut akan bercita cita untuk menjadi pengrajin makanan ringan yang sukses Hasil olahan dari Desa Y di jual ke luar daerah sehingga mampu membuat dan membangkitkan perekonomian desa 		
Disediakan data, agar dapat merangsang siswa untuk berinovasi dan memunculkan kreatifitas.	LOTS	3	<p>Inovasi akan semakin banyak bermunculan jika kita selal belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> Berwira usaha Mandiri Kreatifitas Percaya diri 	C	Aplikasi (L2)
Disediakan data, peserta didik dapat memilih sesuai dengan ekonomi kreatif	LOTS	4	<p>Kreatifitas seseorang bisa di latih fdan di tanamkan sejak ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak masih kesil Anak sudah remaja Setelah anak usia remaja Setelah menikah 	A	Aplikasi (L2)
Disajikan data, peserta didik dapat mengaitkan hubungan antara kreatifitas dan peluang usaha di masa depan	HOTS	5	<p>Pada setiap diri seseorang akan mempunyai kreatifitas jika itu di kembangkan dengan baik dan. dalam menciptakan gagasan yang kreatif kita harus</p> <ol style="list-style-type: none"> Rajin belajar sampai tidak sempat membantu orang tua Menuntut ilmu sampai mendapatkan gelar Profesor Memiliki teman yang dapat memberikan ide baru Selalu memiliki pemikiran yang terbuka untuk menerima hal hal baru 	D	Penalaran (L3)

Nilai = Jumlah Benar × 20 = ...

ANALISIS HASIL PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Gedangan
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : IX / 2
Tema : Ekonomi kreatif

No.	Nama Peserta Didik	Nilai (PH)	IPK Belum Tuntas	IPK Sudah Tuntas	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
...					
N					

Gedangan, 2 Januari 2021
Guru Mata Pelajaran

SUKARTI, S.Pd
NIP. 197107072014082001

PROGRAM REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Gedangan
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : IX / 2
KD : 3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi

No.	Nama Peserta Didik	IPK	Pengayaan / Remedial	Rencana Kegiatan
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
...				
n				

Gedangan, 2 Januari 2021
Guru Mata Pelajaran

SUKARTI, S.Pd
NIP. 197107072014082001

Lampiran 3 : Penilaian Keterampilan

PENILAIAN KETERAMPILAN

KISI-KISI ASPEK KETERAMPILAN

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.11 Menyajikan hasil praktek pembuatan vas bunga dari serabut kelapa.	Ekonomi kreatif	Mengumpulkan produk.	Praktik

PENILAIAN KETERAMPILAN

No.	Nama Siswa	Kelompok	Kelas	KKM	Aspek yg Dinilai					Skor	Nilai Akhir	Keterangan	
					A	B	C	D	E			Tuntas	Tidak Tuntas
1.			IX	70									
2.			IX	70									
3.			IX	70									
4.			IX	70									
5.			IX	70									
6.			IX	70									
7.			IX	70									
8.			IX	70									
9.			IX	70									
10.			IX	70									
...			IX	70									
JUMLAH													
RATA-RATA													
PERSENTASE KETUNTASAN ASPEK KETERAMPILAN											%	

Keterangan:

Nilai Akhir = Skor × 5 = 20 × 5 = 100

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN

Point	Aspek yang dinilai	Skor	Indikator Penilaian
A	Keterampilan saat menyiapkan bahan	4	Saat memilih bahan , peserta didik benar dalam 4 aspek antara lain: <ul style="list-style-type: none"> • Serabut dari kelapa yang sudah kering • Memisahkan antara cocopeat atau media tanam • Kehalusan dari hasil pemisahan bahan • mengetahui nilai skala terkecil (nst)
		3	3 aspek terpenuhi
		2	2 aspek terpenuhi
		1	1 aspek terpenuhi
		0	Semua aspek tidak terpenuhi
B	Merancang model barang yang akan di produksi	4	Memilih model rumit dan benar
		3	Memilih model sederhana dan benar
		2	Membuat asal asalan
		1	Membuat produk tanpa bawa bahan
		0	Tidak membawa bahan dan tidak membuat produk
C	Ketepatan waktu dan keseriusan	4	Serius Selesai tepat waktu dan benar
		3	Serius selesai agak lambat dan benar
		2	Tidak serius dan selesainya lebih dari target
		1	Tidak serius dan tidak sampai selesai
		0	Tidak mengerjakan apa apa
D	Simpulan hasil	4	Hasilnya benardan sempurna.
		3	Hasilnya benar tapu kurang sempurna.
		2	Hasilnya tidak sesuai .
		1	Baru setengah jadi.
		0	Tidak mengerjakan dan hasil produk tidak ada
E	Presentasi hasil	4	Memenuhi 4 aspek antara lain : <ul style="list-style-type: none"> • membawa bahan • mengerjakan • tekun • mengumpulkan
		3	3 aspek terpenuhi
		2	2 aspek terpenuhi
		1	1 aspek terpenuhi
		0	Tidak ada sama sekali

