

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

Nama Pembuat RPP : Estuadi Tatag Ramadhan, S.Ds.  
 Nama Sekolah : SMK PESANTREN DARUL DAKWAH MOJOKERTO  
 Surel/Email : masestudesign@gmail.com  
 Paket Keahlian : Desain Komunikasi Visual (DKV)  
 Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain  
 Kelas / Semester : X SMK/ Ganjil  
 Topik/Tema : Konsep Industri Kreatif  
 Pertemuan Ke- : 1 (1 x pertemuan)  
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

### A. Kompetensi Inti

<b>Pengetahuan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja <i>Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif</i> pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</li> </ul>
<b>Keterampilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif.</li> <li>• Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</li> <li>• Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, sertamampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</li> <li>• Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</li> </ul>

## B. ompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2. Memahami konsep industri kreatif	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memahami pengertian, ciri-ciri, contoh industri dan kebijakan pemerintah industri kreatif.</li><li>• Mengerti serta mampu menjelaskan dan menyampaikan pengertian, ciri-ciri, contoh industri dan kebijakan pemerintah industri kreatif.</li></ul>
4.2. Mengkomunikasikan konsep industri kreatif	

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, model *Problem Based Learning*, peserta didik dapat:

1. Dengan membaca, mencari refrensi dan diskusi kelompok mampu memahami konsep industri kreatif.
2. Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif konsep industri kreatif.

## D. Materi Pembelajaran :

### 1. Pengertian Industri Kreatif

Semakin tumbuhnya Industri kreatif di Indonesia, semakin menunjukkan bahwa ekonomi Indonesia pun mampu berinovasi dan bersaing dengan negara lainnya. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa perekonomian di Indonesia selangkah lebih maju. Perkembangan global turut pula berpengaruh pada perekonomian. Kreatifitas sangat dibutuhkan di era globalisasi, seperti saat ini. Hal tersebut dikarenakan persaingan yang semakin meningkat dan ketat di antara para pelaku ekonomi.

Industri kreatif menjadi pembeda dari banyaknya produk yang sejenis yang terdapat di dunia bisnis. Palsanya, produk yang dihasilkannya merupakan hasil dari kreatifitas yang melahirkan keunikan, serta inovasi produk, dimana bisa menjadi pelopor tumbuhnya inovasi dan kreatifitas yang banyak diciptakan dari industri ini,menjadikan industri ini patut diberi perhatian khusus oleh pemerintah. Pemerintah harus senantiasa memberikan bantuan permodalan agar industri ini terus tumbuh.

Industri kreatif adalah proses penciptaan, kreativitas, dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya, tanpa mengeksploitasi sumber daya alam, serta dapat dijadikan produk ekonomi yang menghasilkan.

Kreatifitas yang dihasilkan harus dapat membuka lapangan pekerjaan yang dibutuhkan. Oleh sebab itu, industri ini harus dikembangkan, sebagai salah satu penopang perekonomian Indonesia. Mengingat semakin menipisnya sumber daya alam.

### 2. Jenis-jenis dan Manfaat Industri Kreatif

Indonesia sendiri memiliki 14 jenis industri yang bisa dikategorikan sebagai kreatifitas yang dihasilkan untuk menumbuhkan perekonomian masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, Indonesia menjadi salah satu pilihan negara yang berpotensi untuk menumbuhkan industri tersebut, jenis-jenisnya antara lain :

1. Arsitektur
2. Periklanan

3. Film /Fotografi /video
4. Musik
5. Penerbitan
6. Pasar seni dan budaya
7. Kerajinan
8. Fashion
9. Desain
10. Permainan Interaktif
11. Web Desain
12. Seni Pertunjukan
13. Penerbitan dan Percetakan
14. Riset dan Pengembangan

Keempat belas jenis industri tersebut, termasuk kategori kreatif. Hal tersebut dikarenakan, tumbuhnya Industri ini karena kreatifitas dan ide yang dihasilkannya. Seseorang bisa menghasilkan ide yang menjadi karya yang bisa menghasilkan uang.

Banyak industri yang ada pada saat ini, tidak mungkin sepenuhnya bergantung kepada alam. Mengingat keterbatasannya, oleh sebab itu Indonesia sedang mencontoh dari negara-negara maju yang menjadikan industri di bidang kreatif sebagai tulang punggung perekonomian negara tersebut.

Manfaat lainnya dari adanya industri ini, yaitu dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi produk dari masing-masing pelaku bisnis. Khususnya negara Indonesia yang memiliki banyak tenaga kerja usia produktif. Dengan demikian, memungkinkan untuk menciptakan ide-ide baru di kalangan mereka.

Industri di bidang kreatif bisa sebagai penopang perekonomian Indonesia. Itulah sebabnya, industri ini mulai dilirik oleh negara, sebagai penopang perekonomian di Indonesia. Industri ini diharapkan menjadi alternatif lain perkembangan industri saat ini.

Pemerintah mengeluarkan kebijakannya agar industri ini bisa terus tumbuh dan berkembang. Mengingat dampak yang diberikan terhadap tegaknya perekonomian di Indonesia, sebagaimana negara-negara maju lakukan saat ini.

### **3. Contoh Industri yang Bergerak di Bidang Kreatif**

Industri kreatif yang menghasilkan sebuah karya, namun memiliki nilai ekonomi yang tinggi, dengan mengasah kreatifitas dari para pelaku bisnisnya yaitu menitikberatkan pada sektor perfilman, fashion, percetakan buku, majalah, fotografi, dan yang saat ini sedang trending, yaitu menjadi seorang youtuber dan selebgram.

Pembuatan batik pun berupa contoh dari Industri kreatif. Kreatifitas seorang pembatik ditentukan oleh karya yang dihasilkannya. Dengan demikian, pengrajin batik ini selain turut serta membudidayakan kain khas Indonesia.

Disamping itu, kreativitas membatik merupakan salah satu industri yang menghasilkan kreatifitas. Dengan demikian, industri pembuatan batik menjadi salah satu industri yang cukup mendapatkan perhatian yang besar dari pemerintah.

Contoh lainnya, yaitu menjadi seorang youtuber dan selebgram. Keduanya menuntut kreatifitas yang tinggi agar bisa menghasilkan konten yang berkualitas dan menarik serta digemari oleh para pemakai akun media sosial tersebut.

Walaupun terbilang baru, Industri kreatif cukup dapat memperbaiki perekonomian masyarakat Indonesia. Dengan demikian, industri ini menjadi perhatian pemerintah agar senantiasa terus tumbuh dan berkembang. Mengingat banyaknya penduduk usia produktif di Indonesia.

Belajar dari Industri negara maju. Dimana, industri ini bisa menumbuhkan perekonomian negara menjadi lebih baik. Disamping itu, kreativitas merupakan salah satu bagian dari ide yang dapat menciptakan barang ekonomi yang tak berwujud.

Perkembangan industri ini di Indonesia cukup banyak memiliki potensi. Terbukti banyaknya kreatifitas-kreatifitas yang dihasilkan oleh para generasi milenial yang merupakan turut serta menopang perekonomian Indonesia dari kreatifitas yang dihasilkan.

#### **4. Kebijakan Pemerintah terkait Industri Kreatif**

Berikut ini beberapa kebijakan pemerintah ekonomi guna meningkatkan industri ini :

##### **1. Mengintegrasikan Aset Dan Potensi**

Kebijakan Pemerintah yang pertama kali ini mengenai industri 4.0 ini dengan cara mengintegrasikan aset dan potensi pengembangan kreativitas. Memaksimalkan pengelolaan aset dapat dijadikan sumber modal industri ini. Dengan demikian, potensi kreativitas dapat dikembangkan dengan baik.

Mengintegrasikan aset dan potensi kreativitas yang dihasilkan oleh para pelaku bisnis, dapat menjadi satu kesatuan yang utuh dalam meningkatkan industri yang berbasis ide tersebut. Dengan demikian, masyarakat akan senantiasa turut berlomba untuk menghasilkan kreatifitas terbaiknya.

##### **2. Mendorong Inovasi Dan Kreatifitas**

Inovasi dan kreativiti dalam bentuk yang lebih baik, didukung sepenuhnya oleh pemerintah dengan penyediaan permodalan, dan penyediaan fasilitas layanan untuk mendukung industri 4.0 ini. Dengan demikian, semakin memicu pertumbuhan ekonomi, untuk menghasilkan ide kreatif yang dapat bernilai.

Kreatifitas dan ide yang tumbuh di masyarakat harus dikelola dengan baik. Dengan demikian, persaingan bisnis tidak menjadi sesuatu yang dapat menimbulkan perselisihan. Terutama untuk kreatifitas, dimana sebuah ide sangat mudah untuk dicuri atau diakui oleh orang lain.

##### **3. Membentuk Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif)**

Badan Ekonomi Kreatif merupakan institusi yang dibentuk oleh presiden guna memfasilitasi dan menjadi wadah pengelolaan kreatifitas yang dapat dikelola menjadi ide. Keberadaannya mendorong kreativitas masyarakat guna terus menghasilkan ide yang dapat menjadi karya.

Adanya institusi ini dapat mewujudkan pertumbuhan ekonomi di negara Indonesia menjadi lebih baik dengan menciptakan ide-ide yang lebih segar. Dengan demikian, badan ini

menjadi satu wadah untuk menyalurkan pertumbuhan ekonomi negara tersebut berdasarkan ide yang dimilikinya.

#### 4. Meregulasi dan Mendukung Kreativitas Masyarakat

Kreatifitas masyarakat harus senantiasa diregulasi dan didukung oleh pemerintah, agar pertumbuhan ekonomi dari industri ini tidak terjadi perselisihan antara pelaku bisnis yang satu dengan pelaku bisnis lainnya. Perlindungan terhadap hak cipta pun merupakan salah satu dukungan dari kebijakan pemerintah.

Kreativitas merupakan komoditi ekonomi yang dapat diperjual belikan. Dengan demikian, perlunya suatu regulasi dan dukungan. Mengingat komoditi ekonomi ini memiliki bentuk yang tidak berwujud. Oleh sebab itu, dibentuknya undang-undang perlindungan hak cipta dan hak intelektual guna meregulasi hal tersebut.

### E. Media, Alat dan Sumber Belajar :

#### 1. Media Belajar

- a. Power Point
- b. Video

#### 2. Alat

- a. Laptop
- b. LCD
- c. Speaker

#### 3. Sumber Belajar

- a. Buku
- b. Internet
  - <https://accurate.id/bisnis-ukm/pengertian-industri-kreatif/>

### F. Metode Pembelajaran :

1. Pendekatan pembelajaran ilmiah/scientific
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning*

## G. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan
1.	<p><b>Pembukaan (10 menit)</b></p> <p>a. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</p> <p>b. Guru melakukan tanya jawab sederhana berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan materi yang berkaitan dengan <i>pengertian secara umum tentang konsep kreativitas</i></p> <p>c. Guru melakukan apersepsi tentang <i>pengertian secara umum tentang konsep industri kreatif</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan dan manfaat mempelajari materi <i>pengertian secara umum tentang konsep industri kreatif</i></p> <p>e. Guru menyampaikan garis besar materi <i>pengertian secara umum tentang konsep industri kreatif</i> dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas tentang <i>pengertian secara umum tentang konsep industri kreatif</i></p>
2.	<p><b>Kegiatan Inti (60 menit)</b></p> <p><b>a. Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru memilih bahan bacaan yang sesuai, kemudian dibagikan kepada siswa</li><li>2) Guru meminta kepada siswa untuk mempelajari bacaan sendiri ataupun dengan teman</li><li>3) Guru meminta kepada siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami, kemudian guru menganjurkan kepada peserta didik untuk memberi tanda sebanyak mungkin</li></ol> <p><b>b. Menanya</b></p> <p>Dengan dibimbing guru, peserta didik diminta untuk berdiskusi agar mendapatkan klarifikasi tentang <i>pengertian secara umum tentang konsep industri kreatif</i></p> <p><b>c. Mengumpulkan data/informasi/Mengeksplorasi</b></p> <p>Guru membimbing siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami sebanyak mungkin</p> <p><b>d. Asosiasi/menalar/Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Peserta didik berdiskusi antar teman sekelompoknya untuk mencoba (<i>Experimenting</i>) dan mengaitkan (<i>Networking</i>) antar konsep dalam pembelajaran. Peserta didik yang lebih memahami akan menjelaskan keanggota yang lain sampai semua anggota dalam kelompok mengerti</li><li>2) Peserta didik mencari jawaban tentang pertanyaan - pertanyaan yang diajukan serta memecahkan kasus yang diberikan di kelompoknya dengan menggunakan berbagai sumber. Saat diskusi kelompok peserta didik selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat kerjasama dan toleransi untuk melakukan tugas diskusi kelompok.</li></ol>

No.	Kegiatan
	<p>3) Selama kegiatan berlangsung guru melakukan pengamatan sikap kerja kelompok secara bergantian terkait dengan kerjasama dan toleransipeserta didiknya, serta mencatat semua hal yang terjadi di kelas.</p> <p>4) Setelah informasi untuk menjawab pertanyaan diperoleh, peserta didik dalam kelompok selanjutnya diminta untuk menyimpulkan jawaban</p> <p><b>e. Mengkomunikasikan/Menyimpulkan</b></p> <p>1) Setiap siswa memberikan pendapat masukkan tanya jawab selama proses diskusi</p> <p>2) Siswa menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi dengan berkelompok dalam bentuk tulisan <i>tentang konsep industri kreatif</i></p> <p>3) Masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban permasalahan yang telah disusun kelompoknya</p> <p>4) Siswa menyimpulkan materi tentang <i>pengertian secara umum tentang konsep industri kreatif</i></p> <p>5) Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang disajikan.</p>
3.	<p><b>Penutup (20 menit)</b></p> <p><b>a. Kesimpulan</b> Guru bersama peserta didik mencoba untuk membuat kesimpulan tentang <i>pengertian secara umum tentang konsep industri kreatif</i></p> <p><b>b. Refleksi</b> Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan (merefleksi kegiatan)</p> <p><b>c. Peserta didik diberi tugas untuk mencari dan mempelajari materi berikutnya di rumah.</b></p> <p><b>d. Menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.</b></p>

## H. Penilaian (instrument terlampir)

### 1. Pengetahuan

- Teknik Penilaian : Tes tertulis
- Bentuk instrument : Soal tes tertulis
- Kisi-kisi

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Menjelaskan pengertian industri kreatif	1
2.	Menjelaskan jenis dan manfaat industri kreatif	2
3.	Menjelaskan contoh industri kreatif	3
4.	Menjelaskan kebijakan pemerintah industri kreatif	4

## 2. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Penilaian Unjuk kerja dengan melakukan diskusi
- b. Bentuk instrument : Soal Praktek
- c. Kisi-kisi

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif konsep industri kreatif.	1

Instrumen: lihat *Lampiran 2*

## 3. Sikap (Spritual)

- a. Teknik : Observasi dan Prilaku
- b. Bentuk Instrumen : Check List
- c. Kisi-kisi:

No.	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	1
2.	Mengucapkan rasa syukur atas karunia tuhan	2
3.	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi	3
4.	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan	4

Instrumen: lihat *Lampiran 3*

## 4. Sikap (Sosial)

- a. Teknik : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Check List
- c. Kisi-kisi:

No.	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1.	Motivasi	1
2.	Rasa Ingin Tahu	2
3.	Tanggung Jawab	3
4.	Jujur	4
5.	Peduli	5
6.	Santun	6
7.	Percaya Diri	7
8.	Disiplin	8

Mojokerto, 15 Juli 2020

Mengetahui,

Guru Dasar-dasar Desain

Kepala Sekolah

## Lampiran 1

### SOAL EVALUASI (100 MENIT)

#### Soal Pengetahuan (40 MENIT )

1. Jelaskan pengertian konsep industri kreatif!
2. Jelaskan apa saja jenis jenis industri kreatif indonesia!
3. Jelaskan kebijakan pemerintah terkait industri kreatif!

#### Kunci Jawaban

1. Industri kreatif adalah proses penciptaan, kreativitas, dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya, tanpa mengeksploitasi sumber daya alam, serta dapat dijadikan produk ekonomi yang menghasilkan. **(SKOR 30)**
2. Indonesia menjadi salah satu pilihan negara yang berpotensi untuk menumbuhkan industri tersebut, jenis-jenisnya antara lain :

- Arsitektur
- Periklanan
- Film /Fotografi /video
- Musik
- Penerbitan
- Pasar seni dan budaya
- Kerajinan
- Fashion
- Desain
- Permainan Interaktif
- Web Desain
- Seni Pertunjukan
- Penerbitan dan Percetakan
- Riset dan Pengembangan **(SKOR 35)**

3. Berikut ini beberapa kebijakan pemerintah ekonomi guna meningkatkan industri ini :

##### 1. Mengintegrasikan Aset Dan Potensi

Kebijakan Pemerintah yang pertama kali ini mengenai industri 4.0 ini dengan cara mengintegrasikan aset dan potensi pengembangan kreativitas. Memaksimalkan pengelolaan aset dapat dijadikan sumber modal industri ini. Dengan demikian, potensi kreativitas dapat dikembangkan dengan baik.

Mengintegrasikan aset dan potensi kreativitas yang dihasilkan oleh para pelaku bisnis, dapat menjadi satu kesatuan yang utuh dalam meningkatkan industri yang berbasis ide tersebut. Dengan demikian, masyarakat akan senantiasa turut berlomba untuk menghasilkan kreatifitas terbaiknya.

##### 2. Mendorong Inovasi Dan Kreatifitas

Inovasi dan kreativiti dalam bentuk yang lebih baik, didukung sepenuhnya oleh pemerintah dengan penyediaan permodalan, dan penyediaan fasilitas layanan untuk mendukung

industri 4.0 ini. Dengan demikian, semakin memicu pertumbuhan ekonomi, untuk menghasilkan ide kreatif yang dapat bernilai.

Kreatifitas dan ide yang tumbuh di masyarakat harus dikelola dengan baik. Dengan demikian, persaingan bisnis tidak menjadi sesuatu yang dapat menimbulkan perselisihan. Terutama untuk kreatifitas, dimana sebuah ide sangat mudah untuk dicuri atau diakui oleh orang lain.

### 3. Membentuk Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif)

Badan Ekonomi Kreatif merupakan institusi yang dibentuk oleh presiden guna memfasilitasi dan menjadi wadah pengelolaan kreatifitas yang dapat dikelola menjadi ide. Keberadaannya mendorong kreativitas masyarakat guna terus menghasilkan ide yang dapat menjadi karya.

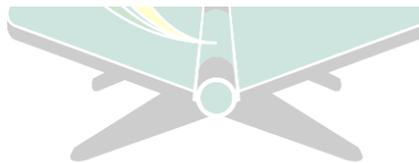
Adanya institusi ini dapat mewujudkan pertumbuhan ekonomi di negara Indonesia menjadi lebih baik dengan menciptakan ide-ide yang lebih segar. Dengan demikian, badan ini menjadi satu wadah untuk menyalurkan pertumbuhan ekonomi negara tersebut berdasarkan ide yang dimilikinya.

### 4. Meregulasi dan Mendukung Kreativitas Masyarakat

Kreatifitas masyarakat harus senantiasa diregulasi dan didukung oleh pemerintah, agar pertumbuhan ekonomi dari industri ini tidak terjadi perselisihan antara pelaku bisnis yang satu dengan pelaku bisnis lainnya. Perlindungan terhadap hak cipta pun merupakan salah satu dukungan dari kebijakan pemerintah.

Kreativitas merupakan komoditi ekonomi yang dapat diperjual belikan. Dengan demikian, perlunya suatu regulasi dan dukungan. Mengingat komoditi ekonomi ini memiliki bentuk yang tidak berwujud. Oleh sebab itu, dibentuknya undang-undang perlindungan hak cipta dan hak intelektual guna meregulasi hal tersebut. **(SKOR 35)**

**Penskoran**  
**Jawaban benar nilai 100**



## Lampiran 2

### Soal Praktek ( Keterampilan) (60 MENIT)

Mendiskusikan bersama kelompok, tentang hal-hal berikut ini:

1. Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif konsep industri kreatif.  
(No 1 jika benar 100)

## Lampiran 3 (penilaian sikap spritual)

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati			
		Berdoa sebelum aktivitas	Bersyukur	Mengucap Salam	Beribadah dengan baik
1					
2					
3					

Disi dengan skor 1 – 4

1 Kurang    2 Cukup    3 Baik    4 Sangat Baik

## Lampiran 4 (penilaian sikap sosial)

NO	NAMA SISWA	SIKAP								
		Motivasi	Rasa ingin tahu	Tanggung jawab	Jujur	Peduli	Kerja sama	Santun	Percaya diri	Disiplin
1										
2										
3										

Disi dengan skor 1 – 4

1 Kurang    2 Cukup    3 Baik    4 Sangat Baik