

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 2 TEMANGGUNG  
Mata Pelajaran : IPS  
Kelas/Semester : IX/Genap  
Tahun Pelajaran : 2020/2021  
Materi : Ekonomi Kreatif  
Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 40 menit)

### A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti :
1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1	3.3 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan.	3.3.1 Menganalisis ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat
2	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang Ketergantungan antar ruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat	4.3.1. Menyajikan hasil analisis ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat

### C. Tujuan Pembelajaran

#### Pertemuan pertama

Selama dan Setelah mengikuti proses pembelajaran ini menggunakan model *Discovery learning* peserta didik dapat:

1. Menganalisis ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan tepat
2. Menyajikan hasil analisis ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan tepat

### D. Media/alat, Bahan dan Sumber Belajar

- Media : Google Classroom/WAG, Google Meet, Google Form, Quizizz.com, Lembar penilaian, LKPD/LKPM
- Alat/Bahan : Handphone atau Laptop
- Sumber Belajar : Buku Siswa IPS Kelas IX hal 159-169, belajar.kemdikbu.go.id

### E. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN		Waktu
<p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <p><b>Guru :</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui media Google Meet</li> <li>❖ Mengingatn kesepakan kelas dan memotivasi semangat belajar di masa pandemi Covid1-19 serta mematuhi protokol kesehatan</li> <li>❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Pengaruh ketergantungan antar ruang terhadap Kesejahteraan Masyarakat</i></li> </ul> </li> <li>• Mengingatn kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>• Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>• Apabila materi/<i>tema/</i> projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul> </li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Mengajukan pertanyaan.</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>• Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Pembagian kelompok belajar</li> <li>• Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ul>		<b>10 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>		<b>60 menit</b>
<p>Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)</p>	<p>Guru mengelompokkan siswa berdasarkan minat terhadap tema ekonomi kreatif berdasarkan isian angket yang sudah dikumpulkan antara lain berdasarkan minat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Olahraga</li> <li>2. Sains/numerik</li> <li>3. Seni</li> </ol> <p style="color: red;">(Diferensiasi berdasarkan minat belajar)</p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i> dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan alat)/ <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menayangkan gambar/foto tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	

Contoh Ekonomi Kreatif



	<p>➤ Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru maupun mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa.</p> <p>❖ <b>Mengamati</b></p> <p>➤ Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang terdapat pada buku maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru.</p> <p>➤ Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar, peserta didik diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui.</p> <p>❖ <b>Membaca</b> (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),</p> <p>➤ Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul> <p>❖ <b>Mendengar</b></p> <p>➤ Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul> <p>❖ <b>Menyimak,</b></p> <p>➤ Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul>	
<p>Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)</p>	<p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang :</p> <p>➤ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></p> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p>➤ <i>Apa yang di maksud dengan ekonomi kreatif ?</i></p>	
<p>Data collection (pengumpulan data)</p>	<p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b></p> <p>➤ Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></p> <p>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks,</b></p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mempresentasikan ulang</b></li> <li>❖ <b>Saling tukar informasi tentang :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul> </li> </ul> <p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>	
Data processing (pengolahan Data)	<p><b>Diskusi melalui break out room Google meet sesuai minat (Diferensiasi proses)</b></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Berdiskusi</b> tentang data : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> </ul>	
Verification (pembuktian)	<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul> </li> </ul> <p><b>antara lain dengan :</b> Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i></li> </ul> </li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</li> </ul> </li> <li>❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa.</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</li> <li>• Mengerjakan soal quizizz (<a href="https://quizizz.com/join?gc=01882908">https://quizizz.com/join?gc=01882908</a>)</li> <li>• Mengadakan refleksi pembelajaran bersama guru</li> <li>• Mengagendakan tugas produk yang harus diselesaikan siswa dengan ketentuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Membuat media informasi tentang ekonomi kreatif sesuai minat siswa dalam beragam bentuk seperti tulisan, rekaman suara, video, ppt, flyer, poster, komik, karikatur, infografis, mind map dll</li> <li>✓ Setiap siswa dapat memilih salah satu media informasi. Media ini dapat diunggah di media sosial yang dimiliki siswa (facebook, instagram, blog dll)</li> <li>✓ Waktu penyelesaian tugas 1 pekan</li> <li>✓ Tugas dikirimkan melalui Google Classroom/WAG</li> </ul> </li> </ul> <p style="color: red;">(Diferensiasi Produk)</p> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</li> <li>• Menutup pembelajaran dengan doa dan salam</li> </ul>		<b>10 menit</b>

## F. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

No	Kompetensi	Strategi penilaian	Alat penilaian
1	Sikap	Non tes (observasi sikap melalui GC, Gmeet, grup WAG kelas)	Jurnal penilaian sikap
2	Keterampilan	Kinerja (Non tes ) Produk	Lembar Penilaian kinerja Lembar penilaian produk
3	Pengetahuan	Tes tertulis (melalui quizizz)	Pilihan ganda

### 2. Instrumen Penilaian

- Terlampir

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### a. Remedial

- ❖ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar
- ❖ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.

- *Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.*
- *Pengembangan pusat-pusat keunggulan ekonomi untuk kesejahteraan masyarakat*

**b. Pengayaan**

- ❖ Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- ❖ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- ❖ Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya
  - Seberapa besar pengaruh pasar bebas terhadap produk indonesia di pasar dalam dan luar negeri?

Mengetahui,  
Kepala SMP Negeri 2 Temanggung

Temanggung, Januari 2021  
Guru Mapel IPS

PASIR, S.Pd, M.Si.  
NIP. 19681002 199003 1 006

JOKO PRASETYO, S.Pd  
NIP. 198404142011011008

## Lampiran

### 1. Penilaian Sikap

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Lembar observasi (Catatan Jurnal)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung melalui forum Google meet , Aktifitas Google Classroom dan WAG	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran ( <i>assessment for and of learning</i> )

#### Instrumen Penilaian Sikap Jurnal Sikap Murid

##### a. Kisi-Kisi Penilaian Sikap

Sikap	Indikator yang dinilai
Disiplin	Peserta Didik tepat waktu mengikuti kegiatan Google meet
	Peserta Didik tepat waktu mengikuti kegiatan Google Classroom
	Peserta Didik tepat waktu dalam mengumpulkan tugas

##### b. Instrumen Penilaian Sikap

Isilah lembar observasi di bawah ini dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skor (skala 0-3) sesuai dengan rubrik yang telah ditentukan!

No	Nama peserta didik	Disiplin				Total Skor
		0	1	2	3	
<b>Total Skor</b>						

##### c. Rubrik Penilaian

Indikator	Skor
<input type="checkbox"/> Peserta Didik tepat waktu mengikuti kegiatan Google meet <input type="checkbox"/> Peserta Didik tepat waktu mengikuti kegiatan Google Classroom <input type="checkbox"/> Peserta Didik tepat waktu dalam mengumpulkan tugas	3. Jika memenuhi 3 sub indikator 2. Jika memenuhi 2 sub indikator 1. Jika memenuhi 1 sub indikator 0. Jika tidak memenuhi sub indikator sama sekali

##### d. Ketentuan Penilaian:

Penskoran Penilaian Sikap

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \text{Skor Akhir}$$

e. **Konversi Penilaian:**  
**Tabel Kriteria Penilaian**

Kategori Nilai	Interprestasi
$90 \leq X \leq 100$	Sangat Baik
$80 \leq X \leq 89$	Baik
$70 \leq X \leq 79$	Sedang
$0 \leq X \leq 69$	Kurang

**2. Penilaian Pengetahuan**

**Kompetensi Dasar:**

3.3 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan.

**Pengetahuan :**

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tes Tertulis	Pilihan ganda	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran ( <i>assessment for learning</i> ) dan sebagai pembelajaran ( <i>assessment as learning</i> )

**Soal QUIZZ**

The screenshot shows a Quizizz quiz titled "9G\_ekonomi kreatif" in a classroom setting. The interface includes a sidebar with navigation options like "Cari", "Kuis", "Hasil", "Kelas", "Pengaturan", and "Lain". The main area displays the quiz title, a "Mulai kuis langsung" button, and two multiple-choice questions. Question 1 asks about the basic reasons for the emergence of a creative economy, with options including "gagasan melahinkan negeri tertinggi tingkat ekonominya", "cita-cita mewujudkan masyarakat ekonomi dunia", "ide untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi", and "tujuan membentuk pasar tunggal dunia". Question 2 asks about the role of an entrepreneur in a creative economy, with options like "mengelola sektor industri", "menciptakan lapangan kerja", "menghasilkan produk inovatif", and "menghadapi persaingan ekonomi".

### 3. Penilaian Keterampilan

#### a. Kinerja

#### LEMBAR OBSERVASI UNTUK KERJA DISKUSI KELOMPOK

NO	NAMA PESERTA DIDIK	ASPEK YANG DINILAI						SKOR/ JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	
1								
2								

#### Aspek yang dinilai :

1. Kemampuan menyampaikan pendapat.
2. Kemampuan memberikan argumentasi
3. Kemampuan memberikan kritik.
4. Kemampuan mengajukan pertanyaan.
5. Kemampuan menggunakan bahasa yang baik.
6. Kelancaran berbicara.

#### Penskoran :

- A. Tidak Baik      Skor 1  
 B. Kurang Baik      Skor 2  
 C. Cukup Baik      Skor 3  
 D. Baik              Skor 4  
 E. Sangat Baik      Skor 5

#### Jumlah skor :

- 24 – 30 = Sangat Baik ( 85 – 100)  
 18 – 23 = Baik ( 70 – 84 )  
 12 - 17 = Cukup (60 - 69 )  
 6 - 11 = Kurang ( > =59 )

#### b. Produk

Menyajikan informasi tentang ekonomi kreatif

Strategi: produk

Metode: skoring

No	Catatan ketrampilan yang dikuasai	Interval skor
1	Siswa dapat menyajikan informasi ekonomi kreatif dengan <b>sangat baik</b>	86-100
2	Siswa dapat menyajikan informasi ekonomi kreatif dengan <b>baik</b>	76-85
3	Siswa dapat menyajikan informasi ekonomi kreatif dengan <b>cukup</b>	70-75
4	Siswa <b>belum dapat</b> menyajikan informasi ekonomi kreatif	< 70

Lembar penilaian ketrampilan:

No	Nama Siswa	Skor
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		