

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	:	SMP Negeri 3 Pupuan.
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial.
Kelas/Semester	:	IX / II (Genap).
Materi Pokok	:	Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat.
Sub Materi Pokok	:	Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat.
Alokasi Waktu	:	2 x 40 Menit (1 x Pertemuan).

A. Kompetensi Inti (KI)

1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
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.
4	Mengolah, menyaji, dan menalar 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 kebangsaan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
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 Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif. 3.3.2 Menganalisis upaya pemerintah dalam meningkatkan ekonomi kreatif. 3.3.3 Membandingkan tingkat perkembangan ekonomi kreatif antara di pedesaan dengan perkotaan.
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang 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.	4.3.1 Menyajikan hasil produk ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan diskusi secara daring peserta didik mampu :

1. Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif dengan benar.
2. Menganalisis upaya pemerintah dalam meningkatkan ekonomi kreatif dengan benar.
3. Membandingkan tingkat perkembangan ekonomi kreatif antara di pedesaan dengan perkotaan dengan benar.
4. Menyajikan hasil produk ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler:
 - Konsep Ekonomi Kreatif
 - Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif.
2. Materi Pembelajaran Pengayaan:
 - Konsep Ekonomi Kreatif
 - Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif.
3. Materi Pembelajaran Remedial
 - Konsep Ekonomi Kreatif
 - Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif.

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Pembelajaran daring diskusi kelompok.
3. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*.

F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Aplikasi Whatss App group, Google Meet, Zoom Meet, Google Classroom, Google Formulir.
2. Laptop, dan Smartphone.
3. Video ilustrasi tentang :
 - a) Berbagai gambar dan video pembelajaran tentang ekonomi kreatif.
 - b) Laptop serta tayangan slide Power point (ppt) yang telah disiapkan.

G. Sumber Belajar

1. Youtube (<https://youtu.be/GEkwQ5GElx8>) dan Google search.
2. Buku Guru SMP/MTs Edisi Revisi 2018 Kelas IX, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta : 2018. Halaman: 151-156.
3. Buku Siswa SMP/MTs Edisi Revisi 2018 Kelas IX, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta : 2018. Halaman: 159-165.
4. Artikel Ekonomi Kreatif
(https://www.kompasiana.com/yola_yeshica/588647da3697736b1155008b/ekonomi-kreatif-wisata-di-pulau-bali)

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu dan Platform
Pendahuluan		10 Menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Peserta didik melakukan absen online melalui link google formulir. 3. Guru memberikan motivasi: peserta didik agar terus semangat belajar dalam masa pandemi dan menjaga kesehatan serta mematuhi protokol kesehatan, kemudian guru memberikan pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, topik, langkah-langkah pembelajaran, dan evaluasi. 	<p>Sinkron</p> <p>WAG, Google Classroom, Google formulir, Zoom meet.</p>
Kegiatan Inti		60 Menit
<p>Tahap-1 Orientasi peserta didik pada masalah</p>	<p><i>Orientasi :</i> <u>KEGIATAN LITERASI</u> Melalui WA Group dan Google Classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyajikan masalah nyata kepada peserta didik dengan mengirimkan LKPD, video pembelajaran dan gambar hasil kerajinan tangan di kabupaten Bangli, Provinsi Bali.  <p>sumber : http://metroballi.com/kerajinan-bambu-bali-disenangi-konsumen-mancanegara/ Gambar : Kerajinan industri bambu dari Kabupaten Bangli-Bali</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengirimkan sebuah link artikel atau bahan referensi yang berhubungan dengan ekonomi kreatif, misalnya pada link berikut: https://www.kompasiana.com/yola_yeshica/588647da3697736b1155008b/ekonomi-kreatif-wisata-di-pulau-bali <p><i>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</i> Peserta didik mengamati dan mencari pemecahan masalah dari soal LKPD yang sudah dibagikan.</p>	<p>Asinkron</p> <p>WAG, Google classroom, Youtube, Zoom meet.</p>

<p>Tahap-2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</p>	<p><i>Collaboration (Kerjasama)</i> Melalui WA group :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dengan anggota 4-5 orang. 2. Materi diskusi masing-masing kelompok antara lain: <ol style="list-style-type: none"> 1) Bagaimana potensi, permasalahan yang dihadapi, dan upaya yang dilakukan agar Pertanian Hidroponik mampu bersaing di pasar nasional dan internasional. (Kelompok 1). 2) Bagaimana potensi, permasalahan yang dihadapi, dan upaya yang dilakukan agar produk Anyaman Bambu mampu bersaing di pasar nasional dan internasional (Kelompok 2). 3) Bagaimana potensi, permasalahan yang dihadapi, dan upaya yang dilakukan agar produk ekonomi kreatif Film mampu bersaing di pasar nasional dan internasional (Kelompok 3). 4) Bagaimana potensi, permasalahan yang dihadapi, dan upaya yang dilakukan agar produk ekonomi kreatif Teknologi komputer dan Perangkat lunak mampu bersaing di pasar nasional dan internasional (Kelompok 4). 	<p>Asinkron WAG.</p>
<p>Tahap-3 Membimbing peyelidikan individual ataupun kelompok</p>	<p><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u> Melalui WA group :</p> <p>Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data untuk menjawab pertanyaan LKPD yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti : membaca Buku Siswa, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet.</p>	<p>Asinkron WAG.</p>
<p>Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CREATIVITY (KREATIVITAS)</u> Melalui WA group :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan yang sesuai (mengubah moda audio visual menjadi moda teks), serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. 2. Tuliskan jawaban kelompok pada selembar kertas. 	<p>Asinkron WAG.</p>
<p>Tahap -5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<p><i>Communication (Berkomunikasi)</i> Melalui WA Group dan Google Classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik terlebih dahulu saling bertukar laporan hasil diskusi kepada tiap-tiap kelompok menggunakan. 2. Peserta didik dalam kelompok diminta mengumpulkan dan mempresentasikan hasil laporan pada aplikasi <i>Google Classroom</i>. 3. Setelah menyimak materi melalui youtube dan mendiskusikan LKPD, peserta didik diberikan evaluasi dengan membagikan link soal google form via WAG dan 	<p>Asinkron- sinkron WAG Google classroom, Zoom meet.</p>

	Google classroom.	
	Penutup	10 Menit
	<p>Melalui WA group (Voice Note) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. 2. Peserta didik bersama guru memberi kesimpulan mengenai materi pembelajaran yang sudah didapat. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral bahwa kreativitas dapat dibangun dengan kerja keras dan terus belajar melakukan inovasi. 3. Peserta didik diingatkan untuk membaca materi pada materi pokok berikutnya yaitu Memanfaatkan Persaingan sebagai Peluang untuk Meraih Keunggulan Ekonomi Bangsa. 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam. 	Sinkron WAG, Zoom meet.

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1) Instrumen PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL dan SOSIAL.

- 1) Teknik Penilaian : Observasi Guru dan Penilaian Diri
- 2) Alat penilaian : Lembar Penilaian dan Lembar Penilaian diri
- 3) Waktu pelaksanaan : Saat Pembelajaran
- 4) Instrumen Penilaian :

JURNAL PENGAMATAN SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Pupuan

Kelas : IX

Mata Pelajaran : IPS

Semester/ TP: II/ 2020-2021

No	Hari/ Tgl.	Nama	Kelas	Hasil Pengamatan				
				Catatan Perilaku	Butir Sikap	Aspek	Tindak Lanjut	Ttd. Peserta Didik
1								
2								
3								
dst								

LEMBAR PENILAIAN DIRI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Semester :

Petunjuk :

* Berilah tanda centang (✓) pada kolom 1 (tidak pernah), 2 (kadang - kadang), 3 (sering), atau 4 (selalu) sesuai keadaan kalian yang sebenarnya.

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	Jml. Skor	Nilai	Predikat
1.	Saya Berdoa sebelum melakukan aktivitas PJJ.							
2.	Saya memberi salam pada saat awal dan akhir kegiatan PJJ.							
3.	Saya tidak mencontek pekerjaan teman (Jujur).							
4.	Saya masuk kelas PJJ tepat waktu (Disiplin).							
5.	Saya kompak dalam kelompok mengerjakan tugas (Kerjasama).							

Berikut ini merupakan link Lembar Penilaian Diri dalam Google Form : <https://forms.gle/TRuQXNQ99tRtAVyq9>

Catatan : Lembar ini diisi setelah peserta didik mendapatkan pembelajaran

2) Instrumen Penilaian Pengetahuan

- 1) Teknik : Test Tulis
- 2) Bentuk : Uraian
- 3) Waktu pelaksanaan : Saat Pembelajaran
- 4) Instrumen :

KISI -KISI PENULISAN SOAL URAIAN

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Pupuan
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX / II (Genap)
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
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,	3.3.1 Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif.	1. Konsep Ekonomi Kreatif. 2. Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif.	1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif.	C2	Uraian	1
	3.3.2 Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif.		2. Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif.	C4	Uraian	2
	3.3.3 Membandingkan tingkat perkembangan ekonomi kreatif antara di pedesaan		3. Menganalisis upaya peningkatan ekonomi kreatif.	C4	Uraian	3
			4. Membandingkan	C5	Uraian	4

pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.	dengan perkotaan.		tingkat perkembangan ekonomi kreatif antara di pedesaan dengan perkotaan.			
---	-------------------	--	---	--	--	--

BUTIR SOAL, KUNCI JAWABAN, DAN PEDOMAN PENSKORAN

No. Soal	Soal, Kunci Jawaban	Skor	Bobot
1	<p>Dilihat dari sumber daya alam dan sumber daya manusia Indonesia memiliki potensi ekonomi kreatif yang sangat besar. Apakah yang dimaksud ekonomi kreatif!</p> <p>Jawab :</p> <p>Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama.</p> <p>Kata kunci : Informasi, Kreativitas, Ide, dan Pengetahuan.</p>	4	25
2	<p>Di kota-kota besar banyak kita jumpai berbagai macam kegiatan ekonomi, baik berupa pusat pertokoan maupun industri/ pabrik. Bagaimanakah hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif?</p> <p>Jawab :</p> <p>Hubungan ekonomi kreatif dengan industri kreatif adalah industri kreatif merupakan bagian dari ekonomi kreatif, dimana industri kreatif menghasilkan produk-produk yang membutuhkan kreativitas yang biasanya berunsur nilai budaya dan dilakukan sebagai kegiatan ekonomi.</p> <p>Kata kunci : Ekonomi kreatif, Produk, Nilai budaya, dan Kegiatan ekonomi.</p>	4	25
3	<p>Dalam membuka dan mengembangkan suatu usaha terkadang pemilik usaha memerlukan modal dan kemudahan untuk membuka usahanya. Tuliskan 4 usaha yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia?</p> <p>Jawab :</p> <p>Upaya untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 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. 2) Membuat Roadmap Industri kreatif yang melibatkan berbagai lembaga pemerintah dan kalangan swasta. Membuat program komprehensif untuk menggerakkan industri kreatif melalui pendidikan, pengembangan sumber daya manusia, desain, mutu, dan pengembangan pasar. 3) Membuat program komperhensif untuk menggerakkan industri kreatif 	4	25

	<p>melalui pendidikan, pengembangan sumber daya manusia, desain, mutu, dan pengembangan pasar.</p> <p>4) Memberikan perlindungan hukum dan insentif bagi karya industry kreatif. Contoh yang dilindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) nya antara lain, buku, tulisan, drama, tari, koreografi, karya seni rupa, lagu atau musik, dan arsitektur. Pemberian hak paten terhadap penemuan baru, merek produk atau jasa, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu dan rahasia dagang.</p> <p>Kata kunci : menulis 4 upaya peningkatakn ekonomi kreatif.</p>		
4	<p>Seperti yang kita ketahui bersama perkembangan perekonomian di kota lebih cepat dari pada di pedesaan. Menurut pendapatmu, bagaimanakah perbandingan perkembangan ekonomi kreatif antara di daerah pedesaan dengan perkotaan?</p> <p>Jawab :</p> <p>Perkembangan ekonomi kreatif sangat dipengaruhi oleh faktor tempat/ lokasi, seperti antara di desa dengan di kota. Pada umumnya dikota lebih banyak kita menemui pusat-pusat ekonomi kreatif modern seperti kuliner, tempat wisata modern, usaha dalam bidang fotografi maupun desain grafis, tempat pertunjukan seni tradisional maupun modern. Hal ini disebabkan Karena kota merupakan pusat dari kegiatan seluruh masyarakat, sehingga usaha ekonomi kreatif sangat mudah diciptakan. Sedangkan di desa perkembangan ekonomi kreatif sangat sulit untuk berkembang, karena sebagian besar penduduknya bermatapencaharian sebagai petani. Kegiatan ekonomi kreatif di desa biasanya dikembangkan tidak jauh dari pertanian, misalnya membuat barang kesenian dari kayu, agrowisata pertanian, serta industri rumah tangga (UMKM) berskala kecil.</p> <p>Kata kunci : Ekonomi modern, Pusat ekonomi, Pertanian, UMKM.</p>	4	25
	JUMLAH	16	100

PEDOMAN SKOR :

Skor	Indikator
4	Jawaban benar dan lengkap
3	Jawaban benar dan tidak lengkap
2	Jawaban sedikit benar dan tidak lengkap
1	Jawaban salah
0	Tidak menjawab

Berikut ini merupakan link Lembar Penilaian Pengetahuan dalam Google Form :

<https://forms.gle/X67Y1sctYCjHRJf9>

Rumus nilai:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

3) Instrumen Penilaian Keterampilan

Berupa Observasi Kegiatan Diskusi dan Presentasi.

- a. Teknik : Observasi, dan Produk
- b. Bentuk : Lembar Observasi, Hasil Diskusi
- c. Waktu pelaksanaan : Saat Pembelajaran dan Setelah Pembelajaran
- d. Instrumen :

1) KISI-KISI

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk Penilaian
1	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang 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.	1. Konsep Ekonomi Kreatif 2. Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif.	4.3.2 Menyajikan hasil analisis tentang mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.	Penilaian Kinerja dan Produk

Lembar Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja :

1) Penilaian Kinerja Produk

Dilaksanakan pada saat proses penelitian tentang Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat. Mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan dan pelaporan.

2) Penilaian Kinerja Diskusi dan Presentasi

Dilaksanakan pada saat proses pembelajaran daring, saat siswa menyampaikan hasil diskusi melalui google classroom tentang Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN PRODUK

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Pupuan

Mata pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IX/ II (Genap)

Sub Pokok Bahasan : Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

Butir Nilai : Membuat produk/ barang kerajinan daur ulang dari bahan bekas (kertas, botol minuman, kulit telur).

Rubrik Penilaian Produk

No	Nama	Kreativitas (1-4)	Ide/ gagasan (1-4)	Teknik/ Bahan (1-4)	Estetika (1-4)	Waktu (1-4)	Jumlah Skor	Nilai
1								
2								
3								
dst.								

Pedoman perskoran dan penentuan nilai: 1 – 4, yaitu 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = amat baik

Rumus nilai:

$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
--

Lembar Observasi Kinerja Diskusi dan Presentasi :

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Pupuan
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : IX / II (Genap)
 Tahun Pelajaran : 2020 / 2021

Rubrik Penilaian Kinerja Diskusi dan Presentasi (Keterampilan Berdiskusi dalam grup WA)

No.	Nama Peserta Didik	Penguasaan materi (1-4)	Kemampuan bertanya (1-4)	Kemampuan menjawab (1-4)	Tertib dalam diskusi (1-4)	Menulis dengan rapi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD (1-4)	Jml. Skor
1.							
2.							
dst.							

Pedoman perskoran dan penentuan nilai: 1 – 4, yaitu 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = amat baik

Rumus nilai:

$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
--

J. Remedial

Program remedial dapat dilakukan pada kompetensi pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Kegiatan untuk program remedial dengan mencermati langkah-langkah yang dideskripsikan dalam petunjuk umum pada Buku Guru.

Lembar Kegiatan Remedial

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Pupuan

Kelas/Semester : IX/ II

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan	Indikator yang tidak dikuasai	Bentuk pembelajaran Remedial	Nomor Soal yang Dikerjakan	Nilai Remedial	Ket
1							
2							
...							

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 3 Pupuan

I Ketut Gede Arsa, S.Pd, M.Pd
Pembina Tk. I
Nip.19730907 200012 1 002

Belatungan,
Guru Mata Pelajaran

I Dewa Putu Nora Adiwinata, S.Pd
Nip.19841102 201406 1 001