

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
UPT SPF SMP Neaeri 19 Bulukumba

|   |   |
|---|---|
| Mata Pelajaran : IPS  | Hari/Tanggal :  |
| Kelas/Semester : IX/ Genap  | Alokasi Waktu : 1 x 10 menit  |
| KD :<br>3.3.1 Menelaah 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.   | KD<br>4.3.1 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 |
| IPK<br>Menelaah ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap <i>Ekonomi kreatif dan upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif</i>   | IPK<br>Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap <i>Ekonomi kreatif dan upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif</i>                         |
| <i>Materi : ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap Ekonomi kreatif dan upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif</i>  |   |
| A. Tujuan Pembelajaran : Melalui <i>pendekatan saintifik</i> dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan model <i>Student Team Achievement</i> menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menganalisis, menuliskan penyelesaian, dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas tentang <i>Ekonomi kreatif dan upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif</i> dengan penuh rasa ingin tahu, disiplin, percaya diri selama proses pembelajaran |   |
| <i>Sumber Belajar</i> : Buku Siswa IPS kelas IX, Buku IPS lain yang relevan, internet: lingkungan sekitar dan sumber lain yang relevan  |   |

**Pertemuan Ketiga**

**B. Langkah-langkah Pembelajaran**

|  |   |
|--|---|
| Apersepsi ( 3 Menit )  | Guru memberi motivasi dengan menanyakan kembali materi kreativitas yang telah dipelajari di kelas VII. Selanjutnya Guru bertanya tentang: <i>Apakah alat tulis yang kalian gunakan hasil produksi Indonesia? Apakah bahan baku alat tulis tersebut Asli Indonesia?</i> pertanyaan ini untuk menggiring peserta didik pada materi yang akan dipelajari.  |
| <b>Kegiatan Pembelajaran</b>   |   |
| Kegiatan Inti : (5 Menit)<br>model <i>Student Team Achievement</i>       | <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Peserta didik diminta untuk mengamati berbagai gambar hasil kerajinan yang bisa diekspor ke luar negeri seperti kerajinan anyaman.</li> <li>(2) Dalam kegiatan ini guru dapat mencari artikel atau bahan referensi yang berhubungan dengan ekonomi kreatif</li> <li>(3) Dalam pengamatan guru juga dapat memberikan ilustrasi tentang hasil-hasil karya kreatifitas yang banyak dimintai oleh msayarakat luar negeri.</li> <li>(4) Materi diskusi masing-masing kelompok antara lain: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang harus dimiliki seorang pengusaha agar produksi yang dihasilkan disukai masyarakat? (Kelompok 1 dan 5).</li> <li>2. Mana yang lebih dibutuhkan oleh seorang yang akan membuka usaha : modal atau kreativitas? (Kelompok 2 dan 6).</li> <li>3. Bagaimana hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif? (Kelompok 3 dan 7).</li> <li>4. Bagaimana prospek industri kreatif tersebut bagi peningkatan ekspor Indonesia ke negara lain? (Kelompok 4 dan 8).</li> </ol> </li> <li>(5) Kelompok 1, 2, 3, dan 4 sebagai kelompok penyaji dan kelompok 5,6,7, dan 8 sebagai kelompok penyanggah ( Kelompok 1 disanggah oleh kelompok 5, Kelompok 2 disanggah oleh kelompok 6, Kelompok 3 disanggah oleh kelompok 7, dan Kelompok 4 disanggah oleh kelompok 8).</li> <li>(6) Tuliskan jawaban kelompok pada selembar kertas atau karton.</li> <li>(7) Presentasikan hasil diskusi oleh kelompok penyaji di depan kelompok penyanggah.</li> <li>(8) Tanggapi atau jawab apabila ada tanggapan/pertanyaan dari kelompok penyanggah.</li> </ol> |
| Produk : Hasil diskusi Lembar Kerja Siswa                                |   |
| Diskripsi : siswa bekerja bersama kelompok dan mempresentasikan hasilnya |   |
| Alat dan Bahan :<br>-Gambar<br>-Power point                              |   |
| Penutup (2 menit)  | Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran  |
| C Evaluasi tes/ Penilaian  | Lembar Kerja siswa 1 (Terlampir)  |

Kepala Sekolah  
UPT SPF SMPN 19 BLK

Catatan hasil kegiatan/Umpan Balik.

Kajang, 2021  
Guru bidang Studi  
IPS

H. SYAHRIR,S.Pd.M.Si  
NIP.196609231989031007

SURIATI SAMBAS,S.Pd  
NIP.

Nama

- 1 .....  
2 .....  
3 .....  
4 .....

LAMPIRAN- LAMPIRAN  
ASPEK PENGETAHUAN

Lembar Kerja Siswa 1

Bidang Studi  
KD

IPS

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

Materi  
Kelas/Semester  
Hari /tanggal

Ekonomi kreatif  
IX/ Genap

*Gambar Ekonomi Kreatif :*



1. Apa yang harus dimiliki seorang pengusaha agar produksi yang dihasilkan disukai masyarakat ?
2. Mana yang lebih dibutuhkan oleh seorang yang akan membuka usaha : modal atau kreativitas?
3. Bagaimana hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif ?
4. Bagaimana prospek industri kreatif tersebut bagi peningkatan ekspor Indonesia ke negara lain?



## PENGAYAAN MATERI POKOK

Ekonomi Kreatif adalah Industri yang didasarkan pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu, demi menciptakan kesejahteraan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan cipta individu tersebut



Karakteristik ekonomi kreatif

- Diperlukan kolaborasi antara berbagai aktor yang berperan dalam industri kreatif, yaitu pendekitawan (kaum intelektual), dunia usaha, dan pemerintah yang merupakan prasyarat mendasar.
- Berbasis pada ide atau gagasan.
- Pengembangan tidak terbatas dalam berbagai bidang usaha.
- Konsep yang dibangun bersifat relatif

### CONTOH – CONTOH EKONOMI KREATIF

- |                          |                                 |                            |
|--------------------------|---------------------------------|----------------------------|
| 1. Arsitektur            | 6. Tata Busana                  | 11. Kuliner                |
| 2. Kesenian              | 7. Musik                        | 12. Percetakan             |
| 3. Kerajinan             | 8. Pelayanan Komputer, software | 13. Pertunjukan            |
| 4. Permainan             | 9. Radio Televisi               | 14. Riset dan pengembangan |
| 5. Video, film, fotograf | 10. Broadcasting                | 15. Periklanan             |

kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia. Karya seni, arsitektur, buku, inovasi teknologi, dan animasi, berasal dari ide-ide kreatif pemikiran manusia.

Untuk mewujudkan upaya tersebut, pada 20 Januari 2015, melalui **Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif**, Presiden Joko Widodo membentuk lembaga baru non kementerian bernama Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf).

Enam misi besar Bekraf, yaitu:

1. Menyatukan seluruh aset dan potensi kreatif Indonesia untuk mencapai ekonomi kreatif yang mandiri.
2. Menciptakan iklim yang kondusif bagi pengembangan industri kreatif.
3. Mendorong inovasi di bidang kreatif yang memiliki nilai tambah dan daya saing di dunia internasional.
4. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat terhadap segala aspek yang berhubungan dengan ekonomi kreatif.
5. Membangun kesadaran dan apresiasi terhadap hak kekayaan intelektual, termasuk perlindungan hukum terhadap hak cipta.
6. Merancang dan melaksanakan strategi yang spesifik untuk menempatkan Indonesia dalam peta ekonomi kreatif dunia.

## PROGRAM TINDAK LANJUT.

1. Pembelajaran Remedial :

Penilaian remedial diberikan kepada peserta didik yang belum tuntas belajar dengan kerja kelompok apabila yang tidak tuntas kurang dari 50% jumlah peserta didik , jika yang belum tuntas lebih dari 50 % dilakukan pembelajaran klasikal. Teknik penilaian mengacu pada pembelajaran reguler

2. Pengayaan :

Diberikan kepada peserta didik yang sudah tuntas dalam pembelajaran dengan teknik diberikan materi dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

3. Bagi yang mengalami kesulitan dalam belajar direkomendasikan untuk berkonsultasi dengan guru BK.