

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 1 SUKORAME
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Tema : Ekonomi Kreatif
 Sub Tema : Membangun kegiatan ekonomi kreatif berdasarkan potensi daerah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
 Pembelajaran Ke : 1
 Alokasi Waktu : 10 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran model *Problem Based Learning (PBL)*, dengan metode literasi, praktik, dan presentasi untuk menumbuhkan sikap kebesaran tuhan, sikap gotong royong, jujur, disiplin dan berani mengemukakan pendapat, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kegiatan ekonomi kreatif berdasarkan potensi daerah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembukaan	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam, mengajak berdoa, dan peserta didik mengondisikan diri agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru mengecek kehadiran peserta didik melalui daftar absensi . Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya . Peserta didik bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang kompetensi yang akan dicapai, garis besar cakupan materi, kegiatan yang dilakukan, dan teknik penilaian yang akan digunakan . 	
Kegiatan Inti	
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyimak penyampaian masalah terkait semakin ketatnya persaingan individu dan terbatasnya lapangan pekerjaan.
Organisasi Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melihat dan mengamati gambar mengenai semakin ketatnya persaingan usaha dan sangat terbatasnya kesempatan untuk mendapatkan lapangan pekerjaan . Peserta didik dipersilahkan mengajukan pertanyaan dan tanggapannya mengenai gambar tersebut dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok Setiap kelompok diberi LKPD yang berisikan masalah ekonomi ekonomi kreatif : <ul style="list-style-type: none"> Apa pentingnya ekonomi kreatif bagi masyarakat ? Apa manfaat kegiatan ekonomi kreatif bagi masyarakat ? Bagaimana mengembangkan ekonomi kreatif yang berbasis keunggulan lokal/potensi daerah ?
Penyelidikan	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik bersama kelompoknya mencari informasi tambahan dalam menyelesaikan masalah dan mendiskusikanya Setiap kelompok menuliskan hasil pencarian dan penyelesaian masalah dengan desain gambar, resume atau video.
Mengolah data	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Peserta didik dari kelompok lain dipersilahkan untuk bertanya atau memberi tanggapan terhadap hasil presentasi
Analisis dan Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi dan hasil diskusi dan mengaitkannya dengan kondisi masyarakat saat ini
Kegiatan Penutup	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kuis/test dan menyampaikan batas waktu pengerjaan test yang langsung dapat diketahui perolehan nilainya. Guru melakukan umpan balik terkait jawaban peserta didik, memberi penghargaan atas partisipasi aktif dalam pembelajaran. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi , kemudian menugaskan peserta didik untuk menemukan ide ekonomi kreatif yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME. 	

C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian
 - a. Sikap : Keaktifan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.
 - b. Pengetahuan : LKPD dan Kuis/Test
 - c. Keterampilan : Unjuk kerja
2. Pembelajaran remedial : pemanfaatan tutor sebaya
3. Pembelajaran Pengayaan : mengerjakan soal-soal dengan kesulitan lebih tinggi

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Lamongan, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Drs. SULKAN, M.M.Pd.
NIP 19630923 199601 1 002

SUKARI, S.Pd., M.Pd.
NIP 19740115 199703 1 004

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama/Kelompok :

Kelas :

Tujuan Pembelajaran :

Dengan mengerjakan LKPD ini peserta didik dapat:

1. Mendeskripsikan pentingnya ekonomi kreatif bagi masyarakat ?
2. Mendeskripsikan manfaat kegiatan ekonomi kreatif bagi masyarakat ?
3. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi kreatif yang ada di lingkungan masyarakat sekitar ?

Langkah-langkah kegiatan :

1. Bacalah dengan seksama teks yang disajikan !
2. Kerjakan dengan teliti.

Pentingnya Ekonomi Kreatif Bagi Kreativitas Anak Muda

Di era keterbatasan lapangan pekerjaan seperti saat ini, anak muda membutuhkan bekal berupa soft skill (keterampilan) agar mampu berdaya saing, salah satunya memiliki keterampilan berwirausaha atau entrepreneurship. 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. Konsep ini biasanya akan didukung dengan keberadaan industri kreatif yang menjadi pengejawantahannya. Pada tahun 2013 ekonomi kreatif kita berkontribusi 7,05% pada Gross Domestic Product dan itu sekitar Rp 641.815 M. Sudah sangat jelas potensi industri kreatif ini sangat membantu perekonomian negara. Lalu bagaimana membuat industri kreatif ini tetap berjalan dan bahkan bisa berkontribusi lebih besar lagi terhadap perekonomian. Disinilah peran aktif pemuda terhadap industri ekonomi kreatif tersebut. Mengapa harus pemuda? Karena pemuda, mereka masih muda dimana pemikiran atau ide mereka biasanya fresh baru inovatif karena kita disini berbicara tentang kreatifitas yang mana sangat identik dengan kaum muda. Dan disinilah tantangan untuk para pemuda mengembangkan industri kreatif. Industri kreatif membutuhkan mereka yang tahan banting dan pantang menyerah sangat cocok untuk jiwa pemuda yang sedang mencari-cari passionnya. Banyak para pemuda Indonesia yang berhasil disorot dunia mengenai kekreatifitasannya, salah satunya adalah Bayu Santoso, pemuda yang satu ini berkat ke kreatifitasannya dia berhasil memenangkan kontes design untuk cover album band terkenal asal Amerika Maroon 5.

Lihatlah sebenarnya betapa berkualitasnya sumber daya manusia kaum muda Indonesia yang berbakat memiliki kreatifitas tinggi, ini baru salah satu contohnya masih banyak pemuda-pemuda yang mana mereka sudah terjun didunia industri kreatif ini, sekitar 6 juta pemuda sudah masuk kedalam industri kreatif ini, jumlah ini setengah pemuda indonesia saja belum. Jika dibayangkan bila pemuda Indonesia setengahnya atau $\frac{3}{4}$ terjun ke industri kreatif, membuat sebuah inovasi dengan ide-ide fresh mereka, bisa dibayangkan berapa banyak pengangguran yang terselamatkan, selain meningkatkan nilai ekonomi dan juga meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Terdapat empat prinsip yang diperlukan dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia, sebagai berikut : Pertama, Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kedua, Peningkatan literasi mengenai pola pikir desain (*design thinking*). Ketiga, Pelestarian seni dan budaya sebagai inspirasi. Keempat, Pengembangan dan pemanfaatan media sebagai saluran distribusi dan presentasi karya dan konten kreatif. Contoh Produk Kreatif Anak Muda Indonesia yang Mendunia antara lain, Keripik Maichih, kopi Luwak Lanang, Pisang Ijo "Justmine" dan tas Evrawood. Produk-produk tersebut telah sukses di pasaran baik dalam maupun luar negeri.

(Sumber: <http://bisnissurabaya.com/2017/12/04/pentingnya-ekonomi-kreatif-bagikreativitas-anak-muda/>)

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban benar atau salah berdasarkan teks di atas!

Pernyataan	Benar	Salah
Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan pemasaran produk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pada tahun 2013 ekonomi kreatif kita berkontribusi 7,05% pada Gross Domestic Product dan itu sekitar Rp 641.815 M.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bayu Santoso, pemuda yang satu ini berkat ke kreativitasannya dia berhasil memenangkan kontes design kostum band terkenal asal Amerika Maroon 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu prinsip pengembangan ekonomi kreatif.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sekitar 8 juta pemuda Indonesia sudah masuk kedalam industri kreatif .	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Jelaskan manfaat ekonomi kreatif dengan mengisi tabel berikut ini!

No	Manfaat ekonomi kreatif	Penjelasan
1	Munculnya usaha startup	
2	Usaha menjadi lebih bisa bersaing	
3	Menghasilkan individu yang kreatif	
4	Meningkatkan mutu produk (barang/jasa)	
5	Membuka lapangan kerja	
6	Pertumbuhan ekonomi	

3. Sebutkan beberapa kegiatan ekonomi kreatif yang ada di lingkungan tempat tinggal kalian, dengan mengisi tabel di bawah ini !

No	Jenis kegiatan ekonomi kreatif	Nama pemilik	Produk yang dihasilkan	Lingkup pemasaran
1				
2				
3				
4				
dst				

PENILAIAN LKPD

Soal Nomor : 1

No Soal	Benar	Salah	Jumlah Skor yang didapat	Jumlah Skor Maksimal	$\frac{\text{Skor yang didapat} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$
1	5	0		5	
2	5	0		5	
dst	5	0		5	

Soal Nomor : 2

No Soal	Benar	Jumlah Skor yang didapat	Jumlah Skor Maksimal	$\frac{\text{Skor yang didapat} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$
1	10		10	
2	10		10	
dst	10		10	

Soal Nomor : 3

No Soal	Benar	Jumlah Skor yang didapat	Jumlah Skor Maksimal	Skor maksimal yang diperoleh
1	10		10	
2	10		10	
dst	10		10	

KUIS/TEST

Setelah kalian melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran, kerjakan latihan di bawah ini.

1. Mengapa ekonomi kreatif penting dibangun di Indonesia? Berilah 3 alasan!
2. Jelaskan 3 manfaat ekonomi kreatif!
3. Mengapa bisnis startup lebih cepat berkembang dibandingkan perusahaan besar yang sudah lama eksis? Berilah 3 alasan!
4. Sebutkan 3 karakteristik ekonomi kreatif!
5. Jelaskan tantangan mengembangkan ekonomi kreatif yang sesuai dengan potensi masyarakat sekitar kalian !

Rubrik Penilaian/Kunci Jawaban/Pedoman Penskoran/Penjelasan Jawaban.

No	Jawaban	Skor
1	1. memberikan peluang kontribusi ekonomi yang signifikan 2. dapat menciptakan iklim bisnis yang positif 3. berpotensi menciptakan inovasi dan kreativitas bangsa 4. dapat membangun citra dan identitas bangsa 5. Ekonomi kreatif mengembangkan prinsip ekonomi yang berbasis kepada sumber daya yang terbarukan 6. dapat menciptakan keunggulan kompetitif suatu bangsa 7. memberikan dampak sosial yang positif. (PILIH 3)	1 1 1 1 1 1 1
	Total	3
2	1. munculnya bisnis startup 2. percepatan inovasi 3. bisnis menjadi lebih kompetitif 4. menciptakan manusia yang kreatif 5. meningkatkan kualitas produk 6. membuka lapangan kerja 7. pertumbuhan ekonomi (PILIH 3)	1 1 1 1 1 1 1
	Total	3
3	1. Perusahaan startup memanfaatkan teknologi digital 2. Perusahaan startup mampu beradaptasi dengan tepat dan cepat 3. Mereka berani melakukan terobosan baru 4. Sebagian besar di jalankan oleh para entrepreneur muda (PILIH 3)	1 1 1 1
	Total	3
4	1. Diperlukan kolaborasi antara berbagai aktor yang berperan dalam industri kreatif yakni cendekiawan “kaum intelektual” dunai usaha, dan pemerintah yang merupakan prasyarat mendasar. 2. Berbasis pada ide atau gagasan. 3. Pengembangan tidak terbatas dalam berbagai bidang usaha. 4. Konsep yang dibangun bersifat relatif. (PILIH 3)	1 1 1 1
	Total	3
5	1. Terbatasnya ide kreatif dari masyarakat 2. Rendahnya motivasi untuk mengembangkan ekonomi kreatif di masyarakat 3. Rendahnya jiwa wirausaha khususnya dikalangan para pemuda 4. Masyarakat sebagian besar belum memiliki percaya diri yang tinggi untuk mengembangkan ekonomi kreatif.	
	Total	8
	JUMLAH SKOR	20

Pedoman penskoran : Jumlah Skor Perolehan x 5

Sukorame, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

SUKARI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19740115 199703 1 004

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Sukorame
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas / Semester : IX/Genap
 Materi : Membangun kegiatan ekonomi kreatif berdasarkan potensi daerah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Petunjuk :

1. Guru mengamati aktivitas kegiatan belajar peserta didik secara individu dalam kelompok.
2. Pengamatan yang dilakukan berdasarkan aspek kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Dalam setiap kegiatan peserta didik diberi keplek yang bertuliskan no absen, sehingga memudahkan guru untuk mengamati.
4. Berikan skor penilaian antara 1 – 4 yang menunjukkan :
 1 : Kurang Baik, 2 : Cukup, 3 : Baik, 4 : Baik Sekali
5. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran.

No	Aktivitas Peserta didik	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Mengucapkan salam dan berdo'a bersama				
2	Mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru				
3	Mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru				
4	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru				
5	Bergerak cepat menuju tempat kelompoknya				
6	Membaca dan menganalisa masalah LKPD				
7	Menulis hasil analisa dari LKPD				
8	Menyampaikan pendapat				
9	Bertanya antar peserta didik atau guru				
10	Menjawab pertanyaan				
11	Merangkum materi pelajaran				
12	Mengerjakan kuis/test				
	Jumlah skor				

Pedoman penskoran :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : Rata-rata nilai aktivitas peserta didik

$\sum X$: Jumlah nilai aktivitas peserta didik

n : Jumlah aktivitas secara keseluruhan

Selanjutnya penilaian skor rata-rata tersebut dikonversikan dalam kriteria sebagai berikut:

Kriteria	Kategori Aktivitas
1,00 – 1,50	Kurang baik
1,60 – 2,50	Cukup baik
2,60 – 3,00	Baik
3,10 - 3,60	Sangat baik

Sumber : (Sudjana, 2005)

Sukorame, Januari 2022
 Guru Mata Pelajaran,

SUKARI, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19740115 199703 1 004