


RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPN 205 Mata Pelajaran : IPS	Kelas/Semester : IX (Sembilan)/Genap Alokasi Waktu : 1 x 10 menit (1 x Pertemuan)
Materi Pokok :	Ekonomi Kreatif

1. Tujuan Pembelajaran
Melalui model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL), peserta didik diharapkan mampu:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif. 2. Menjelaskan pengembangan jenis-jenis ekonomi kreatif di Indonesia, serta 3. Menjelaskan contoh ekonomi kreatif Indonesia yang berhasil menyejahterakan masyarakat.

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pendahuluan (2 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengucapkan salam, Doa dan Menyanyikan lagu Indonesia Raya ❖ Mengkondisikan suasana belajar yang nyaman ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Kegiatan/ Sintak pembelajaran	Kegiatan Inti (5 Menit)
Orientasi peserta didik kepada masalah	Memotivasi peserta didik dengan mengajukan pertanyaan terkait gambar berikut : Misalnya : <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; margin-left: 10px; width: 250px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dilakukan orang yang ada dalam gambar ini? 2. Mengapa manusia selalu berpikir ? 3. Apakah ada hubungan antara berpikir dengan ekonomi kreatif? </div> </div> <p style="margin-top: 10px;">(4Cs : Creativity Thinking an Innovation)</p>
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Peserta didik mengerjakan permasalahan jenis usaha sesuai dengan nama kelompok masing-masing yang telah dirumuskan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk kelompok dengan anggota 4-5 orang perkelompok dan setiap anggota kelompok diberi nama kelompok masing masing: <ul style="list-style-type: none"> - Kelompok 1 dengan nama PERIIKLANAN - Kelompok 2 dengan nama ARSITEKTUR - Kelompok 3 dengan nama KERAJINAN - Kelompok 4 dengan nama DESAIN - Kelompok 5 dengan nama MUSIK - Kelompok 6 dengan nama FOTOGRAFI - Kelompok 7 dengan nama GAME - Kelompok 8 dengan nama TELEVISI 2. Setiap kelompok mengerjakan permasalahan yang telah diberikan oleh guru. 3. Setiap kelompok berdiskusi dan membuat laporan hasil diskusi di kertas yang sudah disediakan oleh guru <p style="margin-top: 10px;">(4Cs : Critical Thinking and Problem Solving, Collaboration)</p>

Proses pemecahan masalah	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok. Perwakilan kelompok yang dipilih oleh guru berdasarkan nomor mempresentasikan hasil kerja ke depan kelas dan kelompok lain menanggapi.
Kegiatan Penutup (3 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang dibahas • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. • Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya. 	
3 Penilaian (Asesmen)	
<ul style="list-style-type: none"> • Sikap : Observasi • Pengetahuan : Test Tertulis dan penugasan • Keterampilan : Diskusi dan presentasi 	

Alat dan Media Pembelajaran		
	Alat : Laptop, LKPD,	Sumber belajar : Buku IPS Terpadu kelas IX kurikulum 2013 edisi revisi 2016 dan Sumber relevan lainnya
	Media Pembelajaran : Gambar	

Jakarta, 8 Januari 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Toto Suharto, M.Pd
NIP. 1965102119951001

Jantony Manik, S.Pd., M.Ak
NIP. 197502222017081001

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- 1. MATERI**
- 2. MEDIA**
- 3. LKPD**
- 4. PENILAIAN**

1. MATERI

Ekonomi kreatif

a. Pengertian

Usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Indonesia kini diwarnai dengan gelombang ekonomi kreatif. Apa yang dimaksud dengan ekonomi kreatif? Ini pembahasannya. Melansir buku 'Ekonomi Kreatif' karya Anggri Puspita, ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang digerakkan oleh industri kreatif yang mengutamakan peranan kekayaan intelektual. Industri kreatif sendiri digerakkan oleh wirausaha, yaitu orang yang memiliki kemampuan kreatif dan inovatif. Di Indonesia, kita tidak menggunakan istilah industri kreatif, tetapi ekonomi kreatif. Istilah ini bahkan juga digunakan dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pengertian ekonomi kreatif juga bisa kita temukan dalam Diktum pertama Instruksi Presiden No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Dalam Diktum tersebut, ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang didasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu guna menciptakan daya kreasi serta daya cipta yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

b. Jenis-jenis Ekonomi Kreatif di Indonesia

Ekonomi kreatif juga memiliki beberapa jenis bisnisnya, berdasarkan buku “**Pengembangan Industri Kreatif Indonesia 2025**” yang di terbitkan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia, yaitu :

Periklanan

Bisa berupa iklan tv, radio, brosur, iklan sosial media (*e-flyer*), spanduk, dan lain-lainnya untuk memasarkan produk atau jasa.

Arsitektur

Termasuk desain bangunan dan ruangan untuk kebutuhan sehari-hari seperti desain rumah, kantor, *mall*, ruko, atau jenis bangunan lainnya.

Pasar barang seni

Biasanya, di pasar ini kamu bisa mendapatkan barang-barang hasil karya kerajinan tangan (*handicraft*), seperti gantungan tas, gelas, tas, kipas tangan dan barang-barang seni lainnya yang sudah dihias oleh pelaku seni.

Kerajinan Tangan (handicraft)

Bisa berupa vas bunga, patung, gantungan tas, bantal, baju, sepatu, dan kerajinan lainnya yang dibuat sendiri dengan tangan, tanpa bantuan mesin.

Kuliner

Sebagai salah satu industri yang tidak ada habisnya, kuliner juga menyajikan berbagai pilihan menu dengan hiasan dan komposisi yang unik dan lezat untuk dinikmati oleh pelanggan.

Design

Bisa berupa desain pakaian (*fashion*), desain grafis, desain tulisan, logo dan desain lainnya.

Fashion

Termasuk seni menghias atau menciptakan pakaian dengan model-model terbaru, termasuk baju, celana, aksesoris, sepatu dan lain sebagainya.

Film, video dan fotografi

Film, video, dan fotografi juga termasuk ke dalam ekonomi kreatif, untuk menciptakan cerita dan seni lewat video dan gambar.

Musik

Lagu dan nada termasuk ke dalam ekonomi kreatif untuk menciptakan musik terbaru dan beda dari yang sebelumnya.

Seni pertunjukan

Seni pertunjukan bisa berupa seni teater panggung atau drama panggung, hingga film atau serial TV.

Penerbitan dan percetakan

Kalau kamu suka menulis dan membuat buku atau majalah, berarti kamu juga turut berperan dalam menjalankan ekonomi kreatif.

Layanan komputer dan perangkat lunak

Layanan komputer, perangkat lunak (*software*) dan bahkan *website design* dan *game design* juga termasuk ke dalam *creative economy* ini.

Radio dan televisi

Penyiaran radio dan televisi dengan konten-konten unik, menarik dan menghibur juga merupakan jenis ekonomi ini.

Riset dan pengembangan

Dengan melakukan riset dan pengembangan, kamu bisa mendapatkan ide-ide kreatif yang baru dan bermanfaat dalam proses kegiatan ekonomi.

Kerajinan Tangan (handicraft)



Kuliner



Design



Fashion



Film, video dan fotografi



Musik



Seni pertunjukan



Penerbitan dan percetakan



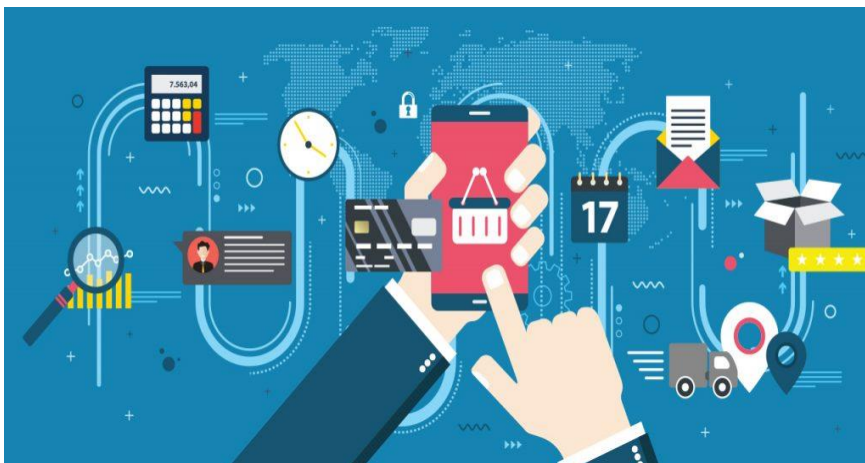
Layanan komputer dan perangkat lunak



Radio dan televisi



Riset dan pengembangan



3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kelas IX Semester 2

Materi 'Ekonomi Kreatif'

Nama kelompok :

Anggota : 1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk pengerjaan :

1. Bacalah soal dengan teliti.
2. Diskusikan dengan teman sekelompokmu!
3. Tulis hasil diskusi didalam kolom jawaban yang telah disediakan.
4. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

Pertanyaan :

1. Apa yang kamu ketahui tentang ekonomi kreatif di subsektor periklanan ?

2. Berikan contoh ekonomi kreatif periklanan yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan biografi singkat keberhasilan salah satu pengusaha Periklanan Indonesia

PENILAIAN

1. Pengetahuan

Soal:

1. Jelaskan menurut pendapatmu pengertian Ekonomi Kreatif
2. Mengapa ekonomi kreatif perlu dibangun di Indonesia
3. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis Ekonomi Kreatif
4. Sebutkan dan jelaskan manfaat ekonomi kreatif
5. Jelaskan 4 kendala yang dihadapi pengembangan ekonomi kreatif di masa pandemi Covid-19!

