

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

IPK 3.3.9 3.3.15/IPK: 4.3.2

Sekolah : MTs Negeri Batu	Kelas/Semester : IX (Sembilan)/Genap
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 4 x 40 menit

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

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan model *Problem Based Learning* peserta didik mampu :

- a. **menjelaskan** konsep, dan subsektor ekonomi kreatif ;
- b. **menganalisis** upaya peningkatan ekonomi kreatif;
- c. **menyelidiki** kemampuan yang harus dimiliki seorang pengusaha agar produksi yang dihasilkan disukai masyarakat;
- d. **menghubungkan** antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif;
- e. **memprediksi** prospek industri kreatif bagi peningkatan ekspor Indonesia ke negara lain;
- f. **membandingkan** antara modal dan kreatifitas sebagai sumber daya yang paling dibutuhkan oleh seorang pengusaha;
- g. **menyajikan** hasil analisis Menyajikan hasil analisis tentang mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
- h. **menampilkan** sikap kerja keras, tanggung jawab, peduli, dan santun, serta rasa syukur.

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

2.1 Pendahuluan (10 menit)

Guru menyiapkan peserta didik secara fisik dan mental, lanjut menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, langkah pembelajaran dan tehnik penilaian.

2.2 Kegiatan Inti (@ 40 menit)

Guru menyajikan masalah dan menstimulus peserta didik dengan menampilkan gambar atau tayangan video tentang mengembangkan ekonomi kreatif. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan di dalam kelompok dan menuliskan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan di lembar kerja. (*Creativity Thinking an Innovation*)

Pertemuan ke-4

Mengumpulkan dan mengolah data terkait konsep dan subsektor ekonomi kreatif dengan **observasi literasi** dari buku paket, internet atau sumber lainnya kemudian **mempresentasikan** hasil dalam bentuk tulisan bisa daring , bisa luring.

Pertemuan ke-5

Melalui diskusi melalui zoom meeting , peserta didik mengumpulkan dan mengolah data melalui **observasi literasi** dari buku paket, internet atau sumber lainnya terkait masalah

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

Dengan 4C (*4Cs: Critical Thinking and Problem Solving; Collaboration; Communication*) dilakukan **pengambilan kesimpulan dari kegiatan tersebut.**

2.3 Penutup (30 menit)

Membuat simpulan, refleksi, umpan balik, pesan-pesan moral kaitan mengembangkan ekonomi kreatif, melaksanakan post test (Tes Pengetahuan) secara daring dan menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang dan berdoa.

3. Penilaian

- 3.1 **Sikap** : Observasi/Jurnal;
- 3.2 **Pengetahuan** : Tes Tulis, Penugasan;
- 3.3 **Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi tertulis .

Mengetahui,
Kepala

Batu, Januari 2021
Guru Mata Pelajaran,