



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPN 58 SURABAYA
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX/Genap
Materi Pokok : Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat
Alokasi Waktu : 2 Minggu x 4 Jam Pelajaran @40 Menit

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembagasosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.	3.3.1 Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif. 3.3.2 Menjelaskan subsector ekonomi kreatif. 3.3.3 Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang Ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembagasosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dankesejahteraanmasyarakat.	4.3.1 Menganalisis ekonomi kraetif dengan migrasi penduduk, transportasi, dan lembaga sosial/ekonomi

Nilai Karakter

1. Religius
2. Jujur
3. *Rasa ingin tahu*
4. Kreatif
5. Tanggung jawab
6. *pantang menyerah*

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang disertai dengan metode *mind mapping*, teknik ATM, dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif.
- Menjelaskan subsector ekonomi kreatif.
- Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif.

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

a. Fakta:

Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

1) Konsep Ekonomi Kreatif

2) Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif

John Howkins, Creative Economy, How People Make Money from Ideas
Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan, hanya dengan modal gagasan, seseorang yang kreatif dapat memperoleh penghasilan yang sangat layak.

a. **EKONOMI KREATIF RPJM Ekonomi Kreatif 2015-2019**

Ekonomi kreatif adalah penciptaan nilai tambah yang berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi.

b. **EKONOMI KREATIF cetak biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia**
Era baru ekonomi setelah ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi, yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.

c. **ECONOMIC ERA EKONOMI PERTANIAN EKONOMI INDUSTRI EKONOMI INFORMASI EKONOMI KREATIF**

d. **INDUSTRI KREATIF RPJM Ekonomi Kreatif 2015-2019**

Industri yang menghasilkan output dari pemanfaatan kreativitas, keahlian, dan bakat individu untuk menciptakan nilai tambah, lapangan kerja, dan peningkatan kualitas hidup.

e. **INDUSTRI & EKONOMI KREATIF**

Ekonomi kreatif memiliki cakupan yang lebih luas dari industri kreatif
Industri kreatif ⇨ penggerak ekonomi kreatif (ekonomi, sosial, budaya dan lingkungan)
EKONOMI KREATIF
INDUSTRI KREATIF
Ekonomi kreatif ⇨ penciptaan nilai tambah (ekonomi, sosial, budaya dan lingkungan)
Industri kreatif merupakan bagian atau subsistem dari ekonomi kreatif

f. **F B C B SUBSISTEM EKONOMI KREATIF C F B Core creative industry**

Forward linkage creative industry
Backward linkage creative industry
F B B F C B

g. **Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia**

1 Penerapan Teknologi informasi dan komunikasi yang makin intensif dan masif di semua lini kehidupan
2 Memacu percepatan proses globalisasi di bidang media, hiburan, finansial, transportasi, ekonomi dan bisnis
3 Memacu percepatan proses globalisasi di bidang media, hiburan, finansial, transportasi, ekonomi dan bisnis

h. **Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia**

4Interkoneksitas antar pelaku bisnis dan ekonomi membuat semakin aktif dan produktif
5Perlunya membangun dan mengandalkan SDM yang kreatif dan inovatif
6Ekonomi Pengetahuan atau Ekonomi Kreatif

i. **EKONOMI KREATIF DI INDONESIA**

Badan Ekonomi Kreatif merupakan badan yang pertama kali dibentuk oleh Presiden Joko Widodo. Semula urusan ekonomi kreatif menjadi bagian dari Kementerian Pariwisata. Saat ini Kepala Badan Ekonomi Kreatif dijabat oleh Triawan Munaf. Badan Ekonomi Kreatif mempunyai tugas membantu Presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio.

b. Konsep

- Konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat

c. Prinsip

- Mengembangkan ekonomi kreatif, berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat

d. Prosedur

- Menganalisis hubungan ekonomi kreatif dengan migrasi penduduk, transportasi, dan lembaga sosial/ekonomi.

2. **Materi pembelajaran remedial**

- Mengembangkan wawasan ekonomi kreatif, berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat

3. **Materi pembelajaran pengayaan**

- Menganalisis hubungan ekonomi kreatif dengan migrasi penduduk, transportasi, dan lembaga sosial/ekonomi

E. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik
- b. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning (PBL)*

F. Media dan Sumber Belajar

a. Media:

berbagai Gambar dan Video pembelajaran, Buku Paket IPS Daring, LCD Proyektor, Laptop, Media Quizizz, tayangan *slide power point (ppt)*, Grup Whatsapp Kelas, Microsoft Office 365 (Untuk Link Evaluasi di Rumah), Presensi kehadiran dengan menggunakan TWIBBON, yang telah disiapkan.

b. Sumber Belajar:

Buku Guru IPS kelas IX Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2018, Buku Guru IPS kelas IX Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2018, Buku Siswa IPS kelas IX, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar dan sumber lain yang relevan.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

3. Pertemuan Ke-3 (4 X 40 menit)		Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Guru : Orientasi (<i>Menunjukkan sikap disiplin sebelum memulai proses pembelajaran, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut (Karakter) serta membiasakan membaca dan memaknai (Literasi)</i>). Menghubungkan pembelajaran bagi siswa yang mengikuti DARING, melalui Link berikut ini: https://meet.google.com/pas-ahfv-qav</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Bagi Siswa yang mengikuti Pembelajaran secara DARING, dapat mengisi presensinya melalui media TWIBBON, LINK : https://www.twibbonize.com/ekskulsmpn58surabaya (selanjutnya hasil fotonya dikirimkan melalui GRUP WHATSAPP Kelas • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, → <i>Perdagangan internasional</i> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Manfaat dari perdagangan internasional</i> – <i>Hambatan perdagangan internasional</i> – <i>Dampak dari perdagangan internasional</i> • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila <i>materi/tema/projek</i> ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: → <i>Ekonomi Kreatif</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 		5 menit
Kegiatan Inti		5 menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p>Mengamati</p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian (<i>Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)</i>) pada topik</p>	

→ *Ekonomi Kreatif*
dengan cara :

- ❖ **Melihat** (tanpa atau dengan alat) /*Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)*

Menayangkan gambar / Video Pembelajaran, tentang :

Link:

a. Opini tentang Ekonomi Kreatif

<https://drive.google.com/file/d/1tj1wrJiRsfXMdbtQZtApfDKzKAaRl03z/view?usp=sharing>

b. Video Pembelajaran IPS Materi Ekonomi Kreatif

https://drive.google.com/file/d/1RzifXUL7GfXCpxrEGNvrmSGG6_o_iSv9/view?usp=sharing

c. Video Contoh Ekonomi Kreatif pengolahan Kain Perca

https://drive.google.com/file/d/1CnT3S6l7x_EPlotuzar5v8t9Zzur02yb/view?usp=sharing

d. Foto Produk Ekonomi Kreatif

Kain perca menjadi kerajinan



Jamur Tiram menjadi olahan makanan



- ❖ **Mengamati** *Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)*

Peserta didik melakukan pengamatan dari permasalahan yang ada di buku paket berkaitan dengan materi

Bagi siswa yang mengikuti pembelajaran Daring dapat menggunakan Buku Paket IPS Kelas 9 (Halaman: 159 – 168), melalui, LINK:

a. Paket IPS Kelas 9 :

<https://drive.google.com/file/d/142AEC6vc2V3-8asU715nFrIM5MQaol-Z/view?usp=sharing>

b. Power Point Materi Ekonomi Kreatif :

<https://drive.google.com/file/d/1eVBwHbGtDB3IAJXCR40HgRpnGTZhmNNU/view?usp=sharing>

- ❖ **Membaca** (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), (Literasi)

Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan

	<p>→ <i>Ekonomi Kreatif</i></p> <p>❖ Mendengar Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru, yang berkaitan dengan → <i>Ekonomi Kreatif</i></p> <p>❖ Menyimak, <i>Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)</i> Agar peserta didik dapat diketahui, telah menyimak dengan baik atau tidak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <i>Ekonomi Kreatif</i>, maka peserta didik diminta mengisi Media Pembelajaran QUIZIZZ, melalui LINK : https://quizizz.com/admin/quiz/5bd7be5826b955001a8ca817</p>	
Mengorganisasikan peserta didik	<i>Untuk Sintak Model Pembelajaran Mengorganisasikan peserta didik, akan dilaksanakan pada Kegiatan Pembelajaran berikutnya, dan RPP nya, ada pada Lampiran 3 (Halaman belakang)</i>	
Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)		
Kegiatan Penutup		..?...
<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. <i>Membiasakan sikap bertanggung jawab dan peduli dengan tugas yang diberikan (Karakter)</i> Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan <u>kerjasama</u> yang baik <i>Penguata Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21</i> Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/ perseorangan (jika diperlukan). Mengagendakan pekerjaan rumah. <i>Membiasakan sikap bertanggung jawab dan peduli dengan tugas yang diberikan (Karakter)</i>. Melalui Microsoft 365, dengan LNK : https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=PbnlcC8cME-oFZSG6yyU2HGjuDFS1JHgxQeWmkn9RUN1o1SkZISEk0WjlBVktUODdHVFdaM0VPSy4u Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Terdapat pada Lampiran 3 (pada halaman belakang) Memberi salam. <i>Sikap disiplin dan mengamalkan ajaran agama yang dibuat (Karakter)</i> 		

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dilakukan terhadap sikap spiritual dan sikap sosial. Format untuk jurnal dan rubrik dari penilaian ini terdapat pada buku guru petunjuk umum tabel 5 dan 6. Penilaian sikap juga dilakukan terhadap peserta didik dalam melakukan diskusi. Penilaian dilakukan dengan observasi. Adapun format observasinya adalah:

Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan

Tabel. Rubrik Penilaian Terhadap Diskusi

Nama Peserta Didik	Pernyataan							
	Pengungkapan gagasan yang orisinal		Kebenaran konsep		Ketepatan penggunaan istilah		Sesuai Nilai Karakter (disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, pantang menyerah, tanggung jawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
ACHMAD FUAD	✓			✓	✓		✓	
ADRIAN FERNANDO NAHAK	✓			✓	✓		✓	
AGIL RAMADHANI SANJAYA	✓			✓	✓		✓	
BAYU ROSI SAWIDI	✓			✓	✓		✓	
BEDRUL QOMARUDDIN	✓			✓	✓		✓	
BIMA ROMADHONI	✓			✓	✓		✓	
DANI KURNIAWAN	✓			✓	✓		✓	
DEA AIS RENATA	✓			✓	✓		✓	
DICKY ALFITO DENNOVA	✓			✓	✓		✓	
EVANIA ZULVIANTY	✓			✓	✓		✓	
FERDY ARDYANSYAH	✓			✓	✓		✓	
FRANSISCA ADINDA UTOMO	✓			✓	✓		✓	
ILMI SULTONUL HASAN	✓			✓	✓		✓	
INGGRIT INDAH AYU	✓			✓	✓		✓	
IRFAN DIANSYAH	✓			✓	✓		✓	
LAILATUL MAQFIROH	✓			✓	✓		✓	
LUSI ALVIA	✓			✓	✓		✓	
MEGA TASYA APRILLINA	✓			✓	✓		✓	
MOCHAMAD RASYAH DPK	✓			✓	✓		✓	
MOCHAMMAD ILMAN ALFARISSI	✓			✓	✓		✓	
MOCH NUR ALIF	✓			✓	✓		✓	
M. TAUFUQR RAHMAN	✓			✓	✓		✓	
MUHAMAD RAVAE AUGUS JATMIKO	✓			✓	✓		✓	
MUHAMAD RIZKY RAMADHANI	✓			✓	✓		✓	
MUHAMMAD	✓			✓	✓		✓	

RIFKY RAHMAN SINATRIA								
MUHAMMAD SULTHONI PUTRA	✓			✓	✓		✓	
NADHIRA SHAFI KHOIRUNNISA	✓			✓	✓		✓	
NEVRITA LAISYHA VIQYA	✓			✓	✓		✓	
NURULLAH HIDAYAHTI R.F.	✓			✓	✓		✓	
OLIVIA DAMAYANTI	✓			✓	✓		✓	
PRAGOSA SATYA DARMA KUSUMA SISWOYO	✓			✓	✓		✓	
RAFI RULLY ANUGRAHSYAHNI	✓			✓	✓		✓	
SITI ARUM NURJANAH	✓			✓	✓		✓	
SITI RUMA'IYAH	✓			✓	✓		✓	
SRI WAHYUNI INDRAWATI	✓			✓	✓		✓	
STEVANY EKA SAHARA	✓			✓	✓		✓	
SYIFA' RAHMA AWALANI	✓			✓	✓		✓	
TATIA AINUR REGI	✓			✓	✓		✓	
TIARA CATUR S.C.	✓			✓	✓		✓	
VIOLA PURNAMA SARI	✓			✓	✓		✓	
WIDI FARHANA	✓			✓	✓		✓	
WULANDARI	✓			✓	✓		✓	

2. Penilaian Pengetahuan

a. Tes Tertulis

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan memberikan nilai benar pada jawaban dari pertanyaan yang diberikan secara tertulis, atau penugasan. Adapun format dari rubrik penilaian pengetahuan telah disampaikan di petunjuk umum buku guru (dalam bentuk LKS Siswa) **pada Lampiran 1 di halaman belakang**

b. Tes Lisan

Dalam kegiatan pembelajaran dilakukan pula tes lisan untuk mengetahui kemampuan pengetahuan peserta didik. Tes lisan dapat dilakukan pada pertemuan tertentu yang dapat dilakukan untuk mengukur kemampuan awal atau akhir peserta didik. (dalam bentuk LKS Siswa) **pada Lampiran 2 di halaman belakang**

c. Penugasan

Penugasan dalam pembelajaran ini terdiri dari beberapa penugasan diantaranya adalah membuat kliping, laporan hasil pengamatan, dan sebagainya.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan dalam beberapa hal diantaranya adalah:

a. Penilaian Kinerja

Tabel. Rubrik Penilaian Kinerja

No	Aspek yang Diamati	Hasil
1	Berpartisipasi dalam mempersiapkan bahan diskusi	
2	Memberikan pendapat dalam memecahkan masalah	
3	Memberikan komentar terhadap hasil kerja kelompok lain	
4	Mengajukan pertanyaan ketika belajar di kelas	
5	Menulis dengan rapi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD	

b. Penilaian Proyek

Penilaian proyek pada bab ini dilakukan di akhir kegiatan. Adapun rubrik penilaian proyek dan aspek yang dinilai dalam penilaian proyek adalah:

Tabel. Rubrik Penilaian Proyek

Aspek	Kriteria dan Skor			
	1	2	3	4
Persiapan	Jika memuat tujuan, topik, dan alasan	Jika memuat tujuan, topik, alasan, dan tempat penelitian	Jika memuat tujuan, topik, alasan, tempat penelitian, dan responden	Jika memuat tujuan, topik, alasan, tempat penelitian, responden, dan daftar pertanyaan
Pelaksanaan	Jika data diperoleh tidak lengkap, tidak terstruktur, dan tidak sesuai tujuan	Jika data diperoleh kurang lengkap, kurang terstruktur, dan kurang sesuai tujuan	Jika data diperoleh lengkap, kurang terstruktur, dan kurang sesuai tujuan	Jika data diperoleh lengkap, terstruktur, dan sesuai tujuan
Pelaporan Secara Tertulis	Jika pembahasan data tidak sesuai tujuan penelitian dan membuat simpulan tapi tidak relevan dan tidak ada saran	Jika pembahasan data kurang sesuai tujuan penelitian, membuat simpulan dan saran tapi tidak relevan	Jika pembahasan data kurang sesuai tujuan penelitian, membuat simpulan dan saran tapi kurang relevan	Jika pembahasan data sesuai tujuan penelitian dan membuat simpulan dan saran yang relevan

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial (pada Lampiran 4)

- ❖ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Nilai 82), maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM (Nilai 82). Remedial terdiri

atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM (Nilai 82) dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar

- ❖ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM Nilai 82 (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM Nilai 82 (Kriteria Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.
 - Identifikasi permasalahan pembelajaran.
 - Perencanaan program remedial.
 - Pelaksanaan program remedial.
 - Penilaian Autentik.

b. Pengayaan (pada Lampiran 5)

- ❖ Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- ❖ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- ❖ Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya
 - Membuat artikel tentang pengaruh interaksi antar ruang (antar negara dan atau benua) terhadap kehidupan ekonomi, sosial, politik, budaya, dan pendidikan.

Surabaya, 04 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran



Bagus Permadi, M. Pd.
NUPTK. 0052757659110053

Mengetahui
Kepala SMPN 58 Surabaya



Drs. Moh. Sulistiyohadi
NIP. 19630811 198903 1 011

Catatan Kepala Sekolah

.....
.....

Lampiran 1.

LEMBAR KERJA SISWA

Kelas : IX (Sembilan)- ____ Mapel : IPS
Nama : _____
Komp. Dasar : 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
Indikator : 1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif
2. Menjelaskan subsektor ekonomi kreatif
3. Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dan industri kreatif

Kerjakan beberapa soal di bawah ini

1. Jelaskan pengertian dari **kreativitas**

2. Jelaskan konsep ekonomi kreatif yang mengacu pada INPRES No. 6 Tahun 2009

3. Jelaskan dengan singkat 14 subsektor yang terdapat pada lingkup industri kreatif

a) _____

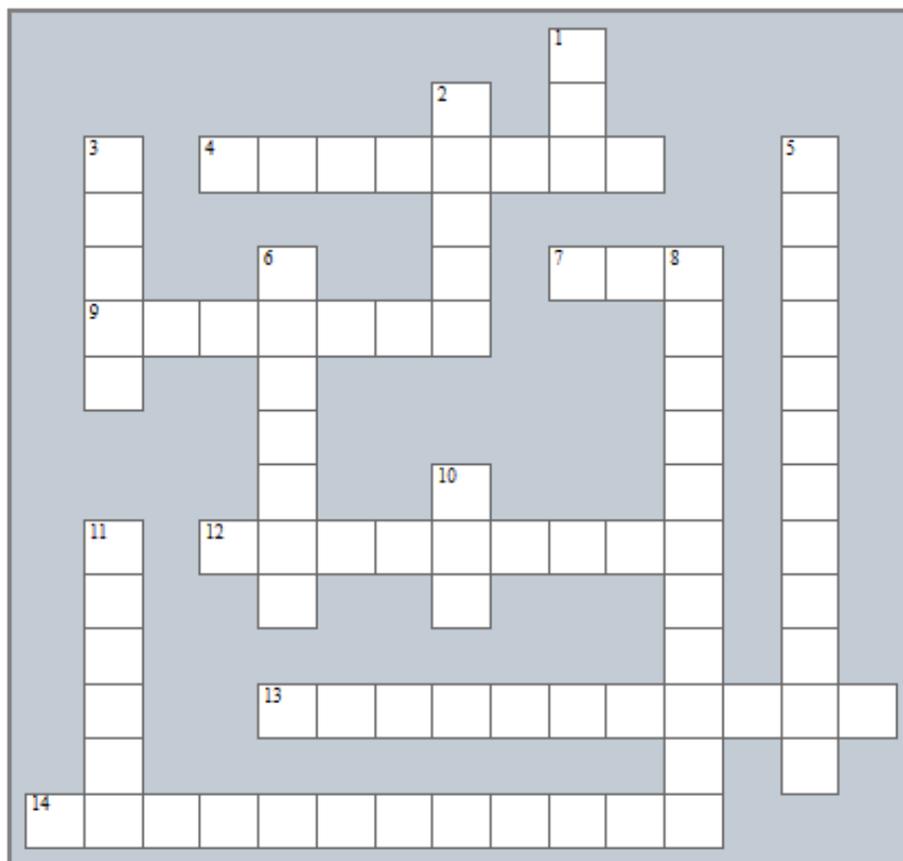
b) _____

4. Tuliskan beberapa contoh kegiatan ekonomi kreatif dan industri kreatif yang ada di lingkungan mu dan buatlah dokumentasinya dalam bentuk Foto

Lampiran 2.

LEMBAR KERJA SISWA

Kelas : IX (Sembilan)- ____ Mapel : IPS
Nama : _____
Komp. Dasar : 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
Indikator : 1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif
2. Menjelaskan subsektor ekonomi kreatif
3. Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dan industri kreatif



Mendatar

4. Cara berfikir untuk mendapatkan solusi-solusi yang baru dan kreatif
7. Sumber Daya Alam
9. Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya
12. Daerah tempat produksi sepatu kulit terkenal di Bandung
13. Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, yang relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya
14. Kegiatan ini berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi dan radio

Menurun

1. Hak Kekayaan Intelektual
2. Hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi
3. Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat atau dihasilkan oleh tenaga pengrajin
5. Orang yang mempunyai kemampuan melihat dan menangkap peluang bisnis
6. Kegiatan ini berkaitan dengan usaha pengembangan konten atau produksi pertunjukkan
8. Kegiatan ini berkaitan dengan jasa periklanan
10. Sumber Daya Manusia
11. Pasar di daerah Solo yang terkenal dengan kerajinan batik

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

3. Pertemuan Ke-4 (4 X 40 menit)		Waktu
Kegiatan Inti		10 menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Orientasi peserta didik	Sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya	
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Menanya Nilai Karakter: rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab, percaya diri dan pantang menyerah</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi/gambar yang disajikan oleh guru ❖ Guru memberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan dengan menunjukkan sikap kesungguhan, rasa ingin tahu, dan sikap toleransi, guru memberikan konfirmasi atas pertanyaan atau tanggapan siswa tersebut (menanya) <i>Nilai Karakter: rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab, percaya diri dan pantang menyerah. (Pembelajaran HOTS)</i> ❖ Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatannya dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan yang ada pada buku paket; ❖ Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami berdasarkan hasil pengamatan dari buku paket yang didiskusikan bersama kelompoknya; ❖ Mengajukan pertanyaan (Kritis dan kreatif, serta berani mengemukakan ide / pendapat-nya dengan rasa ingin tahu, pantang menyerah, jujur dan percaya diri) tentang : <ul style="list-style-type: none"> → <i>Ekonomi Kreatif</i> <p>Yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan factual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p><i>Kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Apa yang harus dimiliki seorang pengusaha agar produksi yang dihasilkan disukai masyarakat?</i> → <i>Mana yang lebih dibutuhkan oleh seorang yang akan membukausaha : modal atau kreativitas?.</i> → <i>Bagaimana hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif?</i> → <i>Bagaimana prospek industri kreatif tersebut bagi peningkatan ekspor Indonesia ke negara lain?</i> 	

Lampiran 4.
Rubrik Remedial

PROGRAM REMIDIAL SEKOLAH

Satuan Pendidikan :
Mata Pelajaran :
Kelas / Semester :
Tahun Pelajaran :
Kompetensi Dasar :

Materi Pokok :
Hari/Tgl Pelaksanaan :

No	Nama Siswa	Jenis Remedial	Nilai Sebelum Remedial	Nilai Sesudah Remedial	Keterangan
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Mengetahui:
Waka Kurikulum

Surabaya, 4 Januari 2021
Guru Mata Pelajaran

Dian Arleni, S. Pd.
NIP. 197212091998022004

Bagus Permadi, M. Pd.
NUPTK. 0052757659110053

Lampiran 5.
Rubrik Pengayaan

PROGRAM PENGAYAAN

Satuan Pendidikan :
Mata Pelajaran :
Kelas / Semester :
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Kompetensi Dasar :

Materi Pokok :
Hari/Tgl
Pelaksanaan :

No	Nama Siswa	Jenis Remedial	Nilai Sebelum Pengayaan	Nilai Sesudah Pengayaan	Keterangan
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

Mengetahui:
Waka Kurikulum

Surabaya, 4 Januari 2021
Guru Mata Pelajaran

Dian Arleni, S. Pd.
NIP. 197212091998022004

Bagus Permadi, M. Pd.
NUPTK. 0052757659110053