

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX/Genap
Tema : Ekonomi Kreatif
Sub Tema : Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat
Pembelajaran ke : 3
Alokasi Waktu : 1 x 10 Menit

A. KOMPETENSI 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
- 3.4. Menyajikan hasil analisis tentang 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

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mencermati tayangan video dari youtube, siswa mampu mendeskripsikan konsep ekonomi kreatif
2. Melalui kegiatan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi lingkup industri kreatif
3. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa mampu merancang gagasan industri kreatif yang mendasarkan potensi wilayah masing-masing

C. PEDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Model : Discovery Learning
Metode : Diskusi Kelompok, Tanya Jawab dan Penugasan

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah Pembelajaran	Aktifitas Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru dan siswa memberikan salam dan berdoa <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya• Guru menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran, misalnya pernahkah kalian mengunjungi Festival Kesenian Yogyakarta (FKY)? Apa saja yang kalian	2 menit

	<p>lihat disana?</p> <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari • Peserta didik menerima topik dan tujuan pembelajaran dari guru • Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota 4-5 orang yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya 	
Kegiatan Inti		
Stimulation (Pemberian rangsangan)	<p><u>KEGIATAN LITERASI :</u></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi dengan cara :</p> <p>Membaca Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Ekonomi Kreatif</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati Kegiatan mengamati ini dilakukan peserta didik yaitu mengamati video dan gambar yang sudah di share oleh guru. Guru membagikan LKPD 	6 menit
Problem Statemen (Identifikasi Masalah)	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIS)</u> Guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan video dan gambar yang telah ditampilkan, dan akan dijawab melalui kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menanya(Mengajukan pertanyaan) Mengajukan pertanyaan tentang materi Ekonomi Kreatif dari tayangan video atau gambar yang belum dimengerti atau untuk mendapatkan informasi tambahan dari peserta didik. 	
Data Collection (Pengumpulan Data)	<p><u>COLLABORATION (KERJASMA) DAN CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIS)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengumpulkan informasi Peserta didik diminta mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi dan menyelesaikan LKPD dengan menggunakan buku siswa, internet atau sumber lainnya. 	
Pengolahan Data	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diminta mengolah informasi yang didapat dan mendiskusikannya dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan dalam LKPD - Guru melakukan pemantauan diskusi kelompok dan 	

	membantu kelompok yang mengalami masalah dalam menjawab pertanyaan.	
Verification (Pembuktian)	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dalam kegiatan ini salah satu perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. - Kelompok lain diminta untuk menanggapi dan menyanggah hasil simpulan kelompok presentasi. - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik dalam mempresentasikan laporan 	
Generalization (Menarik Kesimpulan)	Guru dan Peserta didik bersama-sama menyusun kesimpulan mengenai potensi daerah yang dapat dikembangkan menjadi ekonomi kreatif dan lingkup industri ekonomi kreatif.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pertanyaan berupa lembar soal untuk mengukur ketercapaian kompetensi (<i>terlampir</i>) - Guru melakukan refleksi - Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membaca materi selanjutnya yaitu mengenai upaya meningkatkan ekonomi kreatif. - Guru dan peserta didik berdoa kembali bentuk tanda syukur bahwa pembelajaran yang dilakukan telah selesai dan berjalan dengan baik. - Guru dan peserta didik memberi salam penutup. 	2 menit

E. MATERI

Konsep Ekonomi Kreatif

Gagasan kreatif sangat diperlukan dalam kehidupan ekonomi. Karena gagasan ini para pelaku ekonomi muncul suatu ide yang inovatif yang akhirnya dapat menjadi pendorong dalam meningkatkan kegiatan ekonomi. Munculnya gagasan-gagasan kreatif diharapkan menimbulkan kemampuan melakukan kegiatan ekonomi.

Berdasarkan INPRES No. 6/2009 Tentang pengembangan kegiatan ekonomi kreatif, pemerintah melakukan usaha mengembangkan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis yang mendukung industri kreatif dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Lingkup Industri Kreatif

Terdapat 14 lingkup industri kreatif yaitu periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, Fashion, video, film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, percetakan, layanan komputer, televisi dan radio serta riset dan pengembangan.

F. PENILAIAN

Sikap Spiritual dan Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Lembar Observasi	Lampiran	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Penugasan	Soal Esay	Lampiran	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran

Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Penilaian Kinerja	Rubrik Diskusi	Lampiran	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Yogyakarta, Januari 2022
Guru Mata Pelajara

Erfin Widyanto, S.IP

Nugraheni Dwi Siwi, S.Pd

LAMPIRAN INSTRUMEN PENILAIAN

A. Penilaian Sikap

LEMBAR OBSERVASI NILAI SIKAP

Petunjuk :

Lembar observasi ini diisi oleh guru untuk menilai sikap siswa selama pembelajaran.

Berilah tanda cek (v) sesuai dengan sikap yang teramati pada siswa.

4 : selalu menampilkan sikap sesuai pernyataan

3 : sering menampilkan sikap sesuai pernyataan

2 : jarang menampilkan sikap sesuai pernyataan

1 : tidak pernah menampilkan sikap sesuai pernyataan

Sikap Spiritual

Sikap : Religius

No	Kriteria	4	3	2	1
1	Mengucapkan dan menjawab salam ketika beraktivitas				
2	Berdoa sebelum dan sesudah beraktivitas				
3	Bersyukur atas anugerah dan nikmat yang diberikan Allah				
4	Mengungkapkan rasa syukur atas ilmu pengetahuan yang dipelajari				
5	Melaksanakan shalat sebagai upaya rasa bersyukur				

*) skor maksimal = $5 \times 4 = 20$

Pedoman Penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kategori Nilai :

Sangat Baik (A) : nilai 80 – 100

Baik (B) : nilai 70 – 79

Cukup (C) : nilai 60 – 79

Kurang (K) : nilai 0 – 69

Sikap social

Sikap : Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan sikap yang menunjukkan upaya untuk mengetahui lebih mendalam tentang materi yang dipelajari. Rasa ingin tahu ditunjukkan dengan siswa aktif mengemukakan pendapat atau bertanya kepada guru atau teman.

No	Kriteria	4	3	2	1
1	Antusias bertanya selama pembelajaran				
2	Aktif menjawab pertanyaan selama pembelajaran				
3	Aktif membaca dan mencari informasi tentang materi yang dipelajari				
4	Antusias pada hal-hal baru yang ditemui terkait materi				
5	Fokus pada objek atau materi yang dipelajari				

*) skor maksimal = $5 \times 4 = 20$

Pedoman Penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kategori Nilai :

Sangat Baik (A) : nilai 80 – 100

Baik (B) : nilai 70 – 79

Cukup (C) : nilai 60 – 79

Kurang (K) : nilai 0 – 69

B. Penilaian Pengetahuan

Kisi-kisi Soal

Indikator Pencapaian kompetensi	Bentuk Soal	Nomor soal	Level kognitif
1. Menjelaskan pengembangan ekonomi kreatif berdasar INPRES	Essay	1	C1
2. Menyebutkan jenis-jenis Ekonomi Kreatif.		2	C1
3. Mengidentifikasi upaya pemerintah daerah dalam mengembangkan Ekonomi Kreatif sesuai potensi daerah.		3	C4
4. Merancang gagasan pemanfaatan potensi daerah sekitar untuk dikembangkan menjadi industri kreatif.		4	C5

Soal

1. Jelaskan usaha pemerintah untuk pengembangan Ekonomi Kreatif berdasar INPRES NO 6/2009!
2. Tuliskan 4 lingkup industri kreatif !
3. Tuliskan 4 alasan mengapa ekonomi Kreatif perlu dikembangkan di Indonesia !
4. Apabila kalian adalah seorang wirausahawan, rancangan apa yang akan kalian lakukan untuk mengembangkan potensi daerah kalian menjadi industri kreatif? (Jawablah dengan memberi contoh industri kreatif yang kalian inginkan)!

Kunci Jawaban

1. Pemerintah melakukan usaha mengembangkan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, ketrampilan dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis yang mendukung industri kreatif dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.
2. Periklanan (*advertising*), Arsitektur, Pasar Barang Seni, Kerajinan (*craft*), Desain, fesyen (*fashion*), Video, Film dan Fotografi, Permainan Interaktif (*game*), Musik, Seni Pertunjukan (*showbiz*), Penerbitan dan Percetakan, televisi dan radio, riset dan pengembangan.
3. Alasan ekonomi kreatif perlu dikembangkan di Indonesia :
 - Mampu menyerap tenaga kerja
 - Dapat menunjukkan identitas bangsa
 - Dapat merangsang kreatifitas dan inovasi
 - Dapat meningkatkan perekonomian masyarakat
 - Melestarikan potensi yang dimiliki masing-masing daerah
4. Pertanyaan terbuka, jawaban sesuai dengan kreativitas peserta didik

Rubrik Penilaian dan Skor

No.SoaI	Uraian	Skor
1, 4	Menuliskan dengan tepat dan lengkap	3
	Menuliskan dengan tepat dan kurang lengkap	2
	Menuliskan tidak tepat	1
2, 3	Menuliskan 4 dengan benar	4
	Menuliskan 3 dengan benar	3
	Menuliskan 2 dengan benar	2
Skor Maksimal		15

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

C. Penilaian Keterampilan

Rubrik penilaian Diskusi :

No	Nama Peserta didik	Observasi				Jml Skor	Nilai
		Diam saja terhadap tugas dalam kelompok	Bekerja secara individu dalam kelompok	Bekerjasama dengan 1 orang dalam kelompok	Bekerjasama dengan seluruh anggota kelompok		
		0	1	2	3		
1							
2							
3							

Keterangan :

0 = Diam saja terhadap tugas dalam kelompok

1 = Bekerja secara individu dalam kelompok

2 = Bekerjasama dengan 1 orang dalam kelompok

3= Bekerjasama dengan seluruh anggota kelompok

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$



KELOMPOK :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

KELAS :

EKONOMI KREATIF

A. KOMPETENSI 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
- 3.4. Menyajikan hasil analisis tentang 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.

B. INDIKATOR KOMPETENSI

- Mengetahui pengertian ekonomi kreatif
- Mengidentifikasi lingkup industri kreatif
- Merancang gagasan industri kreatif yang mendasarkan potensi wilayah masing-masing

C. PETUNJUK BELAJAR

1. Dengarkanlah dengan cermat materi video dan ppt
2. Cermatilah bahan diskusi yang tercantum pada LKPD ini.
3. Bacalah materi dari buku siswa atau internet sebagai referensi dalam mengerjakan LKPD.
4. Isikan hasil diskusimu pada LKPD berikut dan buatlah bahan presentasi sesuai kreatifitas kalian masing-masing!

D. KEGIATAN DISKUSI

Materi 1

Peranan wirausahawan untuk membuka lapangan kerja baru dapat membantu pemerintah dalam mengurangi pengangguran. Gagasan kreatif sangat diperlukan dalam kehidupan ekonomi. Karena gagasan ini para pelaku ekonomi muncul suatu ide yang inovatif yang menjadi endorongan dalam meningkatkan perekonomian.

Berdasarkan uraian di atas, diskusikanlah dengan kelompokmu apa yang dimaksud dengan ekonomi kreatif!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Materi 2

Jumlah penduduk yang banyak, sumberdaya alam dan sumberdaya budaya yang beraneka ragam merupakan modal untuk mengembangkan industri kreatif.

Diskusikanlah dengan kelompokmu, potensi apa yang bisa dikembangkan di daerah kalian untuk menjadi industri kreatif dan deskripsikan seperti apa rancangan industri kreatif yang kalian inginkan!

Potensi wilayah :

Subsektor industri kreatif :

Deskripsi rancangan industri kreatif :

.....
.....
.....
.....
.....



KOMENTAR GURU

.....
.....
.....
.....