

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN




Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Sukodadi Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Kelas/Semester : IX / 2 Alokasi Waktu : 4 x 40 menit (2 x Pertemuan) Pembelajaran Ke : 04 dan 09
---------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tema : Ekonomi kreatif
 Sub tema : Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Daerah Untuk Meningkatkan Kesejahteraan

A. Tujuan Pembelajaran :

Melalui Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*) peserta didik mampu menganalisis upaya meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia Berdasarkan Potensi Daerah Untuk meningkatkan Kesejahteraan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru mengucapkan salam dan berdoa. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Peserta didik mendapatkan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran sebelumnya, kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari. 4. Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran.
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Penentuan pertanyaan mendasar</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan penjelasan singkat tentang perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia, khususnya di daerah Lamongan . Peserta didik kemudian mengamati gambar/foto tentang salah satu kegiatan ekonomi kreatif di Dusun Depek Desa Sumberaji Kecamatan Sukodadi. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Foto: Proses menenun dan hasil tenun tikar lipat</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Foto: Kerajinan Kesen</p> </div> </div> b. Mengidentifikasi pertanyaan peserta didik dan menghubungkan dengan kegiatan menentukan pertanyaan mendasar kegiatan pembelajaran proyek. c. Menentukan pertanyaan mendasar kegiatan pembelajaran proyek, yaitu “<i>Apakah ada pengaruh antara pengembangan ekonomi kreatif di tempat/objek tertentu di daerah anda dengan upaya memajukan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat?</i>” 2. <i>Menyusun perencanaan proyek</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Kelas dibagi ke dalam 4 (empat) kelompok besar untuk melaksanakan tugas proyek, yaitu “<i>menelaah pengaruh antara pengembangan ekonomi kreatif di tempat/objek tertentu di daerah anda dengan upaya memajukan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat.</i>” b. Di bawah bimbingan guru, peserta didik menyusun cara dan tahap-tahap pelaksanaan proyek (<i>design proyek</i>). c. Menyampaikan lembar kegiatan (LK) untuk dilaksanakan dalam kegiatan proyek. 3. <i>Menyusun jadwal</i> Guru menyampaikan <i>timeline</i> dan <i>deadline</i> penyelesaian proyek (selama satu bulan), yaitu seperti berikut ini. <ol style="list-style-type: none"> a. Jadwal kunjungan ke tempat/objek tertentu yang tidak terlalu jauh dari tempat tinggal atau sekolah. b. Jadwal kegiatan mengumpulkan bahan/informasi (membaca buku dan mencari informasi di internet) untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada lembar kegiatan (LK). c. Jadwal kegiatan diskusi kelompok dan membuat kesimpulan kegiatan proyek. d. Jadwal menyusun laporan kegiatan proyek. 4. <i>Pelaksanaan proyek di luar jam tatap muka (penyusunan laporan)</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Setiap kelompok melaksanakan kegiatan proyek ke tempat/objek tertentu. b. Mengumpulkan bahan/informasi tentang <i>pengaruh antara pengembangan ekonomi kreatif dengan upaya memajukan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat</i> sesuai dengan tempat/objek yang dikunjungi melalui buku, internet, dan wawancara tokoh atau masyarakat. c. Membimbing peserta didik berkenaan dengan tugas proyek (mengakomodir hambatan dan kesulitan peserta didik ketika melaksanakan kegiatan proyek dan kegiatan penyusunan hasil/laporan kegiatan proyek). d. Guru memonitor dan merekam keseluruhan aktivitas peserta didik menyangkut kegiatan proyek (aktivitas siswa sejak perencanaan, pelaksanaan, sampai pelaporan).
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Di bawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru mengingatkan agar setiap peserta didik di dalam kelompok untuk melaksanakan kegiatan proyek sesuai dengan <i>design</i> perencanaan yang telah dibuat, dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab dan kerja keras (sebagai pesan moral). 3. Guru pun menyampaikan <i>deadline</i> proyek satu bulan setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Jangka waktu satu bulan digunakan untuk <i>penyusunan laporan dan presentasi dan evaluasi proses dan hasil proyek</i>. 4. Peserta didik dan guru mengucapkan salam dan berdoa.

C. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Sikap : Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan;

- Penilaian Pengetahuan : Penugasan Untuk Membuat Tugas Proyek.

Kepala Sekolah
 Dra. Nur Nadhiroh, M.Pd

Guru Mata Pelajaran
 Sunarko, S.Pd

Penilaian Proyek

Kisi-kisi Penilaian Proyek

Sekolah : SMP Negeri 1 Sukodadi
 Kelas/Semester : IX/2
 Tahun Pelajaran : 2020-2021

No.	KD	Materi	Nama Proyek	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.3 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.	Ekonomi kreatif.	Menelaah pengaruh antara pengembangan ekonomi kreatif dengan upaya memajukan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat.	Peserta didik dapat: 1. merencanakan proyek untuk menelaah pengaruh antara pengembangan ekonomi kreatif dengan upaya memajukan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat, 2. melaksanakan proyek untuk menelaah antara pengembangan ekonomi kreatif dengan upaya memajukan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat, 3. membuat laporan proyek tentang pengaruh antara pengembangan ekonomi kreatif dengan upaya memajukan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat.	Proyek

Rubrik Perskoran Proyek

No.	Tahap	Indikator	Nilai (1-4)
1.	Perencanaan	1) Menentukan proyek 2) Merancang langkah-langkah penyelesaian proyek dari awal sampai akhir 3) Menyusun jadwal pelaksanaan proyek	12
2.	Pelaksanaan	1) Keakuratan sumber data/informasi 2) Kuantitas sumber data 3) Analisis data 4) Penarikan kesimpulan	16
3.	Laporan Proyek	1) Sistematika laporan (Berupa Makalah) 2) Performa (penampilan) 3) Presentasi	12
Total Skor			40

Pedoman perskoran dan penentuan nilai:

Skor terentang antara 1 – 4, yaitu 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = amat baik.

Rumus nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{40} \times 100$$