

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Mandau
Kelas / Semester	: IX /Genap
Tema	: Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat
Sub Tema	: Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat
Sub-sub Tema	: Konsep Ekonomi Kreatif
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah kongkret (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.

KOMPETENSI DASAR (KD)

- 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.
- 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.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN


Melalui diskusi kelompok dengan pendekatan Saintifik menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning, peserta didik dapat :

1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif
2. Menghubungkan antara ekonomi kreatif dan industri kreatif
3. Menyajikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk windows shopping

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

IPK Pengetahuan	IPK Keterampilan	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar
3.4.1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif	4.1.1. Menyajikan hasil diskusi kelompok mengenai pengertian ekonomi, hubungan ekonomi kreatif dengan industri kreatif dan upaya meningkatkan	<p>Kegiatan Guru</p> <p>Guru menyiapkan kondisi fisik dan psikis peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin doa • Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik <p>Kegiatan Peserta didik</p> <p>Peserta didik menyiapkan kondisi fisik dan psikisnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam dari guru dan berdoa menurut ajaran agamanya masing- 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku teks IPS Kelas IX terbitan Kemendibud d 2017 2. Buku Panduan Guru IPS kelas IX terbitan Kemdikbud 2017 3. Gambar-
3.4.2. Menghubungkan ekonomi kreatif dengan industri kreatif			
3.4.3. Menganalisis upaya meningkatkan ekonomi kreatif			

	<p>ekonomi kreatif dalam bentuk windows shopping</p>	<p>masing (nilai religius)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab pertanyaan guru mengenai kabar mereka 	<p>gambar hasil produksi rumah tangga</p> <p>4. Gambar-gambar potensi alam yang ada disekitar peserta didik</p> <p>5. Internet</p>
		<p>Kegiatan literasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca kalimat motivasi yang ditayangkan oleh guru 	
		<p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru • Peserta didik memberikan respon appersepsi yang diberikan oleh guru 	
		<p>Kegiatan Inti</p> <p>Sintak I : Orientasi Peserta Didik pada Masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak dan menjawab pertanyaan guru tentang pengertian ekonomi kreatif dan hubungan ekonomi kreatif dengan industri kreatif. • Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang potensi apa saja yang dimiliki daerah melalui penayangan gambar pada slide power point, seperti : <div data-bbox="743 1323 1058 1597" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="743 1626 1058 1870" data-label="Image"> </div>	

			
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengidentifikasi produk apa saja yang dapat dihasilkan dengan memanfaatkan potensi yang ada disekitar tempat tinggal • Peserta didik menuliskan hal-hal yang ingin diketahui/pokok masalah yang ada pada lembar kegiatan peserta didik 	
		<p>Sintak II : Mengorganisasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi dalam 5 kelompok yang masing-masingnya beranggotakan 5-6 orang • Masing-masing peserta didik mengkomunikasikan terkait pokok masalah yang telah diperoleh pada langkah sebelumnya • Perwakilan peserta didik dalam kelompok menuliskan pokok masalah dan menentukan produk apa yang akan dibuat dengan bantuan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran • Peserta didik bersama guru merumuskan sejumlah pertanyaan yang mengacu pada tujuan pembelajaran sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> a. Apa saja potensi yang ada di daerah sekitar tempat tinggal kita? b. Produk apa yang bisa dihasilkan dengan memanfaatkan potensi yang ada? c. Apa saja yang perlu dipersiapkan untuk menghasilkan produk kreatif dengan memanfaatkan potensi yang ada? d. Keuntungan apa saja yang diperoleh penduduk sekitar dengan memanfaatkan 	
		<p>Sintak III : Membimbing penyelidikan Individu dan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyelidikan individu Peserta didik secara individu dengan berpikir kreatif menuliskan penelusuran informasi untuk menjawab beberapa perumusan masalah di atas kertas/buku tulis • Penyelidikan kelompok Peserta didik melakukan diskusi kelompok untuk saling mengajukan pertanyaan tentang informasi yang telah diperoleh secara individu 	
		<p>Sintak IV : Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam kelompok bersama guru menentukan penyelesaian masalah yang paling tepat dari berbagai alternatif pemecahan masalah yang peserta didik temukan • Peserta didik dengan bimbingan guru melalui diskusi kelompok mengolah data hasil penyelesaian masalah dalam bentuk laporan 	

		<p>yang disertai dengan media persentasi kertas origami yang ditempelkan pada kertas manila dan dipersentasikan menggunakan metode windows shopping</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok mengutus temannya untuk berkunjung ke kelompok lain untuk berbagi pengalaman solusi permasalahan yang ditemui. 	
		<p>Sintak V : Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat kesimpulan secara berkelompok berdasarkan hasil solusi permasalahan yang telah disepakati dan berdasarkan hasil berbagi pengetahuan dengan kelompok lain • Peserta didik didampingi guru merumuskan solusi permasalahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran 	
		<p>Penutup :</p> <p>Aktivitas Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. • Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik. • Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan. • Guru memberi pesan tentang nilai dan moral. • Guru memberi tugas pada peserta didik untuk membaca materi berikutnya <p>Aktivitas Peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami sesuai dengan materi yang telah dipelajari • Peserta didik mendengarkan keterangan yang diberikan oleh guru • Peserta didik memberikan refleksi tentang pembelajaran yang telah berlangsung • Peserta didik menyimak pesan moral yang sampaikan guru • Peserta didik menandai halaman buku tentang materi berikutnya 	

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

Jurnal perkembangan sikap

No	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
Dst					

2. Penilaian Pengetahuan

Lembar Kegiatan Peserta Didik 1 Pengertian Ruang dan Interaksi Antarruang

Tema : Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat

Sub Tema : Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

Sub-sub Tema : Konsep Ekonomi Kreatif

Nama :

Kelas :

Ekonomi Kreatif

Pengertian ekonomi kreatif adalah sebuah konsep bidang perekonomian di era ekonomi yang baru dengan mengutamakan kreativitas dan informasi. Konsep dari ekonomi kreatif ini mengedepankan sumber daya manusia yang memiliki ide dan pengetahuan yang digunakan sebagai faktor utama dalam produksi. Intinya ekonomi kreatif ini lebih mengedepankan kreativitas, pengetahuan, dan ide dari manusia sebagai aset untuk membuat perekonomian bergerak maju. Konsep ekonomi kreatif ini sudah terbukti dapat mengembangkan sektor perekonomian.

Buktinya pertumbuhan sektor ekonomi ini sudah meningkat hingga 5,76% dibandingkan sektor pertambangan dan penggalan, listrik, pertanian, dan sektor lainnya. Jika terus begini sektor perekonomian di Indonesia bisa semakin berkembang pesat dan akhirnya mendunia. Contoh ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan diantaranya : (1) periklanan, (2) arsitektur, (3) pasar barang seni, (4) kerajinan, (5) desain, (6) fesyen, (7) video, film dan fotografi, (8) permainan interaktif (9) musik, (10) seni pertunjukan, (11) penerbitan dan percetakan (12) layanan komputer dan piranti lunak, (13) televisi dan radio, (14) riset dan pengembangan. Tentu saja ekonomi kreatif memberikan manfaat untuk masyarakat disekitarnya, seperti menciptakan lapangan kerja baru, membuat masyarakat menjadi lebih kreatif, mengurangi angka pengangguran, meningkatkan inovasi diberbagai bidang dan menciptakan kompetisi bisnis yang lebih sehat. (accurate.id/ekonomi-keuangan)

Untuk meningkatkan ekonomi kreatif masyarakat, ada beberapa upaya yang dapat dilakukan, diantaranya memberikan insentif, membuat roadmap ekonomi kreatif, mengadakan pelatihan ekonomi kreatif, memberikan perlindungan hukum untuk produk ekonomi kreatif dan menyiapkan investor untuk pengembangan ekonomi kreatif itu sendiri (Sekar, In Ekonomi : 27 Oktober 2020)

Berdasarkan wacana diatas, jawablah pertanyaan dibawah ini :

1. Jelaskan pengertian ekonomi kreatif! (20 point)
2. Jelaskan 4 buah sektor ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan! (20 point)
3. Jelaskan upaya peningkatan ekonomi kreatif (25 point)
4. Bagaimanakah hubungan ekonomi kreatif dengan indsutri kreatif (35 point)

3. Penilaian Keterampilan

Menyajikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk windows shopping

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**Mandau,
Guru Bidang Studi**

**Yanto, S.Pd
NIP. 196012311981111007**

**Rina Ridwan, S.Pd
NIP.197804172014072 004**